

CONSOLES

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

# CONSOLES

SEGA JOUE LA TRANSPARENCE

## VIRTUA FIGHTER 3 la claque !

Vous en avez rêvé ?  
Elle va tout vous faire !  
La Dreamcast  
au banc d'essai

**EXCLUSIF !**

Découvrez  
en avant-première  
la BD  
TOMB RAIDER

LA PLAYSTATION EST LA... ET POUR LONGTEMPS !



RIDGE RACER 4



BRAVE FENCER MUSASHI



VAMPIRE SAVIOR

## ZELDA 64

Le test complet  
du jeu du siècle

T 6745 - 84 - 35,00 F



N° 84 JANVIER 1995 35 F BELGIQUE 125 F SUISSSE 10 F S. ESPAGNE 1000 PTAS. MAROC 265 DH. ITALIE 10 500 L. CANADA 10 \$ ISSN 1120-8869



**C3 Racing**  
Recommandé par  
**M6 TURBO**



**Si C3 le plus rapide,  
C3 qui gagne la voiture.**



## GRAND CONCOURS C3 RACING, C'EST PARTI !

À l'occasion de la sortie de C3 RACING, Infogrames organise un tournoi national avec en premier prix un roadster MAZDA MX5 d'une valeur d'environ 115 000 FF.

Pour jouer, il vous suffit d'acheter le jeu et de renvoyer sur papier libre à partir du 15/12/1998 et avant le 28/02/1999, cachet de la poste faisant foi :  
- votre meilleur temps avec la Nissan Micra sur le circuit Afrique 1 en mode arcade catégorie course, accompagné du code s'inscrivant après le ralenti.  
Attention, ce code ne s'inscrit que si vous avez sélectionné la langue française pour jouer.

- l'original de votre preuve d'achat,
- vos coordonnées complètes,
- la signature de vos parents si vous êtes mineur,

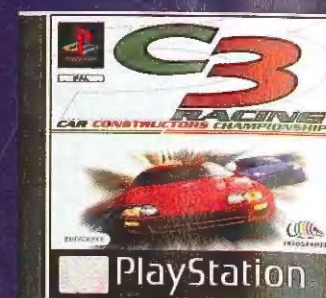
à l'adresse suivante : CAMEX - Grand Jeu Concours - C3 Racing - BP 78 - 77482 PROVINS Cedex.

Les 5 meilleurs temps seront sélectionnés pour participer à la finale qui déterminera le grand gagnant de la voiture. Cette journée, au cours de laquelle les 5 finalistes s'affronteront sur ce même circuit, se déroulera sur Lyon aux frais d'Infogrames. Le vainqueur repartira au volant de la MX5, frais d'immatriculation, d'assurance et de vignette non compris. Le concours est ouvert à toute personne demeurant en France métropolitaine, Corse comprise, à l'exclusion du personnel des sociétés organisatrices, des journalistes et pigistes et des employés des sociétés d'édition et de distribution de jeux vidéo.

Le règlement complet est déposé chez Maître Cataldo, huissier de justice à Lyon. Il peut être demandé sur simple demande écrite à Infogrames France, Les Coteaux de Saône 4, rue des Draperies Bâtiment E, 69532 Saint-Cyr-au-Mont-d'Or Cedex. Conformément à la loi Informatique et Liberté du 06/01/78 vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant, vous pouvez vous opposer à leur utilisation en écrivant à cette adresse.



**EUTECHNYX**



**emap.a**

152, rue Gal  
92514 Boulogne  
Tél. : 01 41 86  
Directeur d'édition  
Vincent Cou  
Directeur du m  
Roland Clav  
Responsable administr  
Christel Marjotte

**CONSOL**

152, rue Gal  
92514 Boulogne  
Tél. : 01 41 86  
Fax rédaction : 01 4  
Fax pub : 01 41  
Pour obtenir directement vo  
remplacez les 4 derniers chiffres  
le numéro de poste entr

**RÉDACTION**  
Directeur d'é  
Vincent Cou  
Rédacteur en  
Alain Huyghues-L  
Secrétaire  
Juliette Van Paasch  
Rédacteur  
Richard Homsy  
Chef de rub  
Nicolas Gavet  
Secrétariat de ré  
Ivan Gauch  
Création maq  
Catherine Ver  
Maquette  
Marie-Pierre Debray, O  
(1<sup>re</sup> maquette)  
Ont collaboré à ce  
Christophe Kagolani (corresp  
au Japon), Gia-Dinh To, b  
(le Panda), Maxime Roure  
Le Charpentier (Cheub), Fab  
Oger, Philippe Karakasyan, b  
Bombo, Vincent Leleurch  
Bernard Rou

**PUBLICITÉ**  
Directrice comm  
Lara Wylochinsky  
Directrice de pu  
Carine Barrel (1  
Chefs de publi  
Caroline Saint-Blan  
Clarisse du Riva  
Fax : 01 41 86  
Maquette pub  
Dominique Chay  
Bureau de Ly  
Catherine Laurent. Tél. :

**MARKETING**  
Responsable ma  
Anne-Sophie Bouvat  
Assistante mar  
Annie Perbal (1

**TELEMATIQUE**  
Laurence Vi  
**FABRICATION**  
Gilbert Hénon (1

**Service abonné**  
Tél. : 01 64 81 2  
France : 1 an (12 n  
345 F (TVA inc  
Europe et étranger tarif  
1 an (12 numéros)  
(tarifs avion : nous  
Belgique : 1 an (12 numéros)  
Les règlements doivent être  
chèque bancaire/postal ou  
BP 53, 77932 Perthes

Editeur-localaire gérant : EM  
Siège social : 41-43, rue du Colo  
Paris. Principal actionnaire : E  
Propriétaire : EM-IMAGES, PD  
publication : Annaud Roy de Pu  
N° de commission paritaire : 7  
décembre 1998. Photogravure  
Imprimeries : Fecomme, Claye  
Laval (53). Distribution : Transp  
Département diffusion. Directe  
Christophe. Directeur des vent  
Annie Baron. Trade Marketing :  
Ventes (réservé aux dépositaires  
Synergie Presse, Immeuble Le V  
Bourets, 92150 Suresne. Téléph  
dépositaires de presse) :  
08 00 01 46 23. Terminal  
ordinateur E76.

La reproduction, même partielle, de tou  
les articles parus dans la publication «  
Consoles+» est interdite. Les inform  
rédactionnelles publiées dans Consoles  
sont libres de toute publicité. Les ancien  
numéros de Consoles+ sont disponibles  
Consoles+/Service Abonnements, BP 5  
77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8669



## emap.alpha

152, rue Galliéni  
92514 Boulogne-Billancourt  
Tél. : 01 41 86 16 00  
Directeur d'édition Emap-Alpha  
Vincent Cousin  
Directeur du marketing  
Roland Clavierie  
Responsable administratif et financier  
Christel Marjotte Beyerlian

## CONSOLES+

152, rue Galliéni  
92514 Boulogne Cedex  
Tél. : 01 41 86 16 72  
Fax rédaction : 01 41 86 16 96  
Fax pub : 01 41 86 17 67  
Pour obtenir directement votre correspondant,  
remplacez les 4 derniers chiffres du standard par  
le numéro de poste entre parenthèses.

## REDACTION

Directeur d'édition  
Vincent Cousin  
Rédacteur en chef  
Alain Huyghues-Lacour (AHL)

Secrétariat  
Juliette Van Paaschen (16 72)

Rédacteur

Richard Homsy (Soy)

Chef de rubrique

Nicolas Gavet (Niico)

Secrétariat de rédaction

Ivan Gaucher

Création maquette

Catherine Verchère

Maquette

Marie-Pierre Debray, Olivier Mourgéon

(1<sup>re</sup> maquettiste)

Ont collaboré à ce numéro

Christophe Kagotani (correspondant permanent  
au Japon), Gia-Dinh To, François Garnier  
(le Panda), Maxime Roure (Swilch), Sébastien  
Le Charpentier (Cheub), Fabrice Collin, Tiborce  
Oger, Philippe Karakasyan, Pierre Koch (Toxic),  
Bombo, Vincent Leleurch, Nathalie Reuiller,  
Bernard Rougeot

## PUBLICITÉ

Directrice commerciale

Lara Wytochinsky (16 24)

Directrice de publicité

Carine Barrel (16 31)

Chefs de publicité

Caroline Saint-Blanca (16 32)

Clarisse du Rivau (16 39)

Fax : 01 41 86 18 96

Maquette publicité

Dominique Chagnaud

Bureau de Lyon

Catherine Laurent. Tél. : 04 78 62 65 10

## MARKETING

Responsable marketing

Anne-Sophie Bouvattier (16 45)

Assistante marketing

Annie Perbal (17 55)

## TÉLÉMATIQUE

Laurence Vié

## FABRICATION

Gilbert Hémon (17 90)

Service abonnements

Tél. : 01 64 81 20 23

France : 1 an (12 numéros) :

345 F (TVA incluse)

Europe et étranger (tarif économique) :

1 an (12 numéros) : 457 F

(tarifs avion : nous consulter)

Belgique : 1 an (12 numéros) : 3 333 FB.

Les règlements doivent être effectués par

chèque bancaire/postal ou carte bancaire

BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-localitaire gérant : EMAP ALPHA.  
Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015  
Paris. Principal actionnaire : EMAP FRANCE.  
Propriétaire : EM-IMAGES. PDG et directeur de la  
publication : Arnaud Roy de Puylongue.  
N° de commission paritaire : 73201. Dépôt légal :  
décembre 1998. Photogravure : Key Graphic, PPD.  
Imprimerie : Fecome, Claye-Souilly (77) / Imaye,  
Laval (53). Distribution : Transport Presse.  
Département diffusion. Directeur délégué : Pierre  
Christophe. Directeur des ventes France/Export :  
Annie Baron. Trade Marketing : Marlène Reux.  
Ventes (réservé aux dépositaires de presse) :  
Synergie Presse, Immeuble Le Ventouse, 2, rue des  
Bourais, 92150 Suresne. Téléphone vert (réservé aux  
dépositaires de presse) :  
08 00 01 46 23. Terminal  
ordinateur E76.

La reproduction, même partielle, de tous  
les articles parus dans la publication (©  
Consoles+) est interdite. Les informations  
rédactionnelles publiées dans Consoles+  
sont libres de toute publicité. Les anciens  
numéros de Consoles+ sont disponibles à  
Consoles+/Service Abonnements, BP 53,  
77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8969.



## WHAT'S UP DOC ?

## TESTS, MODE D'EMPLOI

L'écran-titre des jeux a été remplacé depuis quelques numéros  
par un drapeau. Celui-ci vous signale l'origine du jeu : français,  
japonais ou américain (sortie officielle ou import, donc). Nous



● Version :  
IMPORT

● Dialogues :  
ANGLAIS

● Textes :  
ANGLAIS

vous indiquons également la  
langue des textes et des voix, car  
cela peut avoir son importance.  
Par exemple, un jeu japonais peut  
parfaitement contenir des textes  
ou des voix en anglais.

EN JANVIER, N'OUBLIE  
PAS DE JOUER...

L'année 1999 commence avec un double événement : le  
lancement de la console Dreamcast au Japon et la sortie de la  
Légende de Zelda sur Nintendo 64. Bien évidemment, nous vous  
proposons les tests complets de la nouvelle bécane de Sega et  
des aventures de Link. Mais l'actualité du mois, c'est également la  
sortie de plusieurs jeux d'aventure, tels que Brave Fencer Musashi  
(US), de Tail Concerto (US) et de Wild Arms (VF) mais aussi de  
Ridge Racer Type 4, sur Playstation. Vous le voyez, cette année  
s'annonce excellente... et le meilleur reste encore à venir !  
Bonne année et meilleurs vœux !

P.66



Test complet de la toute dernière  
console de Sega, la Dreamcast.



Zelda arrive sur Nintendo 64.  
Le meilleur jeu du siècle est enfin là !



P.76

## MÉGA HIT

Les Méga Hits sont des  
jeux que Consoles+ a  
classé parmi les  
meilleurs du moment.  
Ce sont des achats  
sûrs.



## CONSOLES+ D'OR

Le logo Consoles+ d'or est  
la plus importante  
récompense qu'un  
jeu puisse obtenir.  
A posséder  
impérativement.



## THE TOP/FLOP

Retour du Top/Flop dans Consoles+ ! Après  
ses longues années au placard, il est bon de  
retrouver cette rubrique qui nous plaisait tant.  
Mais cette fois-ci, c'est à vous de jouer : nous  
avons besoin de vous pour établir le  
classement de vos cinq jeux préférés (Top),  
de vos cinq jeux les plus attendus (Most  
Wanted) et bien évidemment des cinq jeux  
que vous pensez être les moins réussis (Flop).  
Pour nous faire parvenir votre classement,  
utilisez le Minitel et tapez le 3615 TCPLUS  
(2,23 F/min). Rendez-vous dès ce mois-ci  
dans les News pour les résultats des votes  
du mois dernier.

er prix



tation



## CHAMPAGNE !

### PREVIEWS

CARMAGEDDON	47
CLIMAX LANDERS (DC)	16
CYBERNETIC EMPIRE (PS)	20
DRACULA 64 (N64)	28
EHRGEIZ (PS)	38
FINAL FANTASY VIII (PS)	14
FLIGHT SHOOTING (DC)	30
KKND KROSSFIRE	50
LAST BLADE 2 (NEO GEO)	22
LE MANS (PS)	46
MARIO ALL STARS SMASH BROTHERS (N64)	32
MONACO GP 2 (PS/N64)	47
MONKEY HERO (PS)	50
OGRE BATTLE 3 (N64)	36
PROJECT BERKELEY (DC)	24
SEGA RALLY 2 (DC)	12
STAR WARS ARCADE (ARCADE)	26
ZOMBIE ZONE (ARCADE)	34

### TESTS

AKUJI THE HEARTLESS (PS)	114
ASTEROIDS (PS)	125
ATLANTIS (PS)	125
BRAVE FENCER MUSASHI (PS)	112
CAESAR PALACE II (PS)	124
CAPCOM GENERATION VOL. 4 (PS)	116
DEVIL DICE (PS)	106
GODZILLA GENERATION (DC)	104
GUNNM (PS)	110
HUGO (PS)	124
JULY (DC)	125
KO KINGS (PS)	118
NBA JAM 99 (N64)	124
NFL QUARTERBACK CLUB 99 (N64)	124
NIGHTMARE CREATURES (N64)	96
PEN PEN TRILCELON (DC)	98
RALLY CROSS 2 (PS)	102
RIDGE RACER TYPE 4 (PS)	120
R-TYPE DELTA (PS)	94
RUSH 2 (N64)	122
SMASH COURT TENNIS (PS)	108
TAIL CONCERTO (PS)	84
TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF (PS)	125
TWISTED METAL III (PS)	113
VAMPIRE SAVIOR (PS)	100
VIRTUA FIGHTER 3 TB (DC)	88
WILD ARMS (PS)	86
ZELDA - OCARINA OF TIME (N64)	76

Tous les jeux en or correspondent à des Mega Hits ou des Consoles+ d'or.

### TIPS

COOLBOARDERS 3 (PS)	136
CRASH BANDICOOT 3 (PS)	126
EXTREME G2 (N64)	134
FUTURE COP : LAPD (PS)	131
L'EXODE D'ABE (PS)	130
MEDIEVIL (PS)	130
O.D.T. (PS)	134
TENCHU (PS)	136
TOMB RAIDER 3	132

P.120

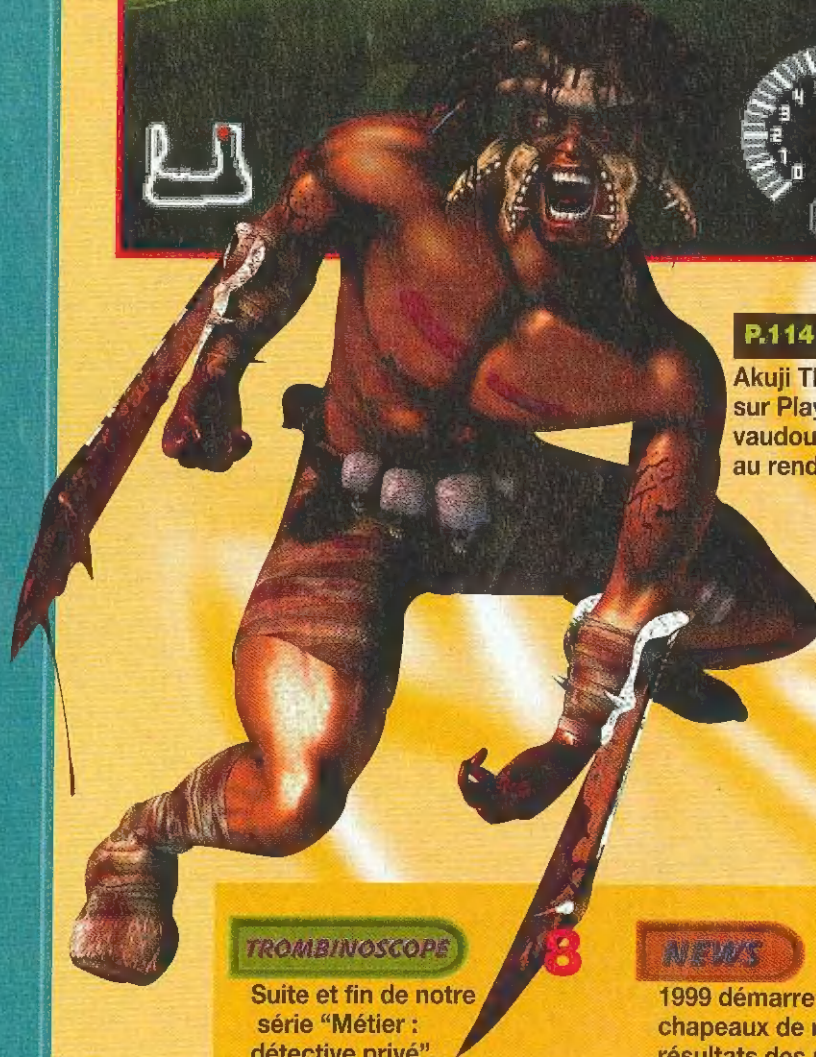
FRANK  
6/8



Le quatrième épisode de la série Ridge Racer est d'une rare beauté et montre que la Playstation a encore de beaux jours devant elle.

P.114

Akuji The Heartless sur Playstation. Rites vaudou et magie noire au rendez-vous.



### TROMBINOSCOPE

Suite et fin de notre série "Métier : détective privé". Burnos découvre enfin la triste vérité.

### JAPON

L'actualité du Japon ce mois-ci est fait la part belle aux jeux Dreamcast. Sans oublier FFXVIII (PS) et un inattendu Mario sur Nintendo 64.

### NEWS

1999 démarre sur les chapeaux de roue ! Les résultats des meilleures ventes de jeux en France et en Europe, le film "Final Fantasy" et l'actualité des mangas.

### WIP

Consoles+ vous dit tout et le reste sur les prochains titres de Psygnosis et de Eidos. L'année 99 s'annonce riche.

### REMERCIEMENTS

A ADGG, BEST GAMES, ESPACE 3, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, SUNRISE et VIDEO STORY, à MetaCreations pour ses logiciels de création graphique, Super Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Eye Candy et KPT 3, ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Salut aussi à Eliotrope, Gilles, Danièle et David (les trois mousquetaires de la distribution). Enfin, un grand merci à Fire International et à Société Web.

Virtua Fighter 3 s'approche très vite de l'arcade. Le jeu pousse la console de Sega.

### BANC D'ESSAI

La nouvelle console est passée au crible de la rédaction. Simplicité ou réelle révolution ?

### TESTS

Zelda (N64), le nouveau siècle, enfin testé ! Retrouvez aussi les tests de Crash Bandicoot 3 (PS), Virtua Fighter 3 (DC), Vampire Savior (PS) et bien d'autres encore...

### SPEEDY

Des tests à toute vitesse.



ode de la série  
ne rare beauté et  
station a encore  
devant elle.

6'765  
1'845  
1'09'01"

10000rpm  
33 km/h

e Heartless  
station. Rites  
et magie noire  
ez-vous.

sur les  
oue ! Les  
meilleurs  
en France et  
film "Final  
actualité des

us dit tout et le  
prochains titres  
et de Eidos.  
nnonce riche.

MICROMANIA,  
VIDEO STORY, à  
li's Photo Soap,  
omedia. Salut aussi  
bution). Enfin, un



Climax  
Landers serait-  
il le Zelda 64  
de la  
Dreamcast ?

P.16



Virtua Fighter 3 tb sur Dreamcast se rapproche très près de la version arcade. Le jeu phare de la nouvelle console de Sega va vous retourner !



Sega Rally 2 est le premier jeu de la Dreamcast à profiter du modem de la console. Il propose des parties à plusieurs en réseau à travers le monde entier. Le rêve !

## CONCOURS

ODT

### DERNIERE CHANCE ENCORE 50 GAGNANTS !

**A GAGNER : 1 Playstation,  
des jeux et des montres ODT**

**POUR JOUER: 3615TCPLUS\*  
OU 08 36 68 11 41\***

POUR DÉCOUVRIR LE MYSTÈRE  
DE LA PÈRE VERTE, VOICI UN DERNIER  
INDICE : QU'IL SOIT DE CANARD,  
DE CHIEN, DE LOUP OU SIBÉRIEN...  
IL SAURA VOUS ÊTRE UTILE !

\* 2,23 F/mn

44

### BANC D'ESSAI

La nouvelle console de Sega  
passée au crible de la  
rédaction. Simple évolution  
ou réelle révolution ?

66

### TIPS

Switch commence l'année  
1999 sur de bonnes réso-  
lutions : il arrête le Balistos et  
jure de rendre ses Tips à  
l'heure ! Il confond Noël et le  
1<sup>er</sup> avril ?

126

### TESTS

Zelda (N64), le meilleur jeu du  
siècle, enfin testé !  
Retrouvez aussi Ridge Racer  
4 (PS), Virtua Fighter 3 (DC),  
Vampire Savior Ex (PS),  
Akuji (PS) et bien d'autres  
encore...

76

### COURRIER

Et une de plus, une ! Une  
année ? Non, une invention  
de l'oncle Hourkh, pardi !

138

### SPEEDY

Des tests à toute vitesse

124

Ce numéro 84 de Consoles+ sous  
blister comporte une bande dessinée  
de Tomb Raider de 24 pages qui ne  
peut être vendue séparément.

## LA HOT-LINE UNIQUEMENT SUR MINITEL

Switch s'occupe de vous  
chaque jour de la semaine sur  
Minitel. Présent en fin de  
journée mais également  
chaque mercredi après-midi,  
de 14 h à 18 h, il répondra en  
direct, ou sous 24 h, à toutes  
vos questions et attentes. Sur  
le 3615 TCPLUS\*, vous  
trouverez aussi de larges  
informations sur tous nos  
tests, les derniers tips de  
Switch, la vie de la redac, la  
reproduction du Panda in vivo  
ainsi que des news récentes.

(\*3615 : 2,23 F/min)

## EDITO



Les fêtes sont toujours  
redoutables pour les fon-  
dus du pad. Alors que les  
autres font des orgies de  
champagne et de foie  
gras, nous c'est plutôt  
une indigestion de Zelda  
ou de Crash Bandicoot qui  
nous guette. Bien sûr, ces  
excès ne sont pas contra-  
dictoires... j'en sais  
quelque chose !  
Cela dit nous avons été  
gâtés cette année : la  
Dreamcast, la Game Boy  
Couleur et des tas de  
bons jeux, Zelda en tête.  
Un seul regret pour ce qui  
concerne la Playstation,  
bien que les hits ne man-  
quent pas sur cette  
bécane qui va casser le  
mur des 3 millions de  
machines en France. Mais  
Metal Gear Solid (qui est  
pour moi le meilleur jeu  
Playstation de l'année)  
manque au rendez-vous.  
Toutefois, je dois recon-  
naître qu'il n'est pas très  
logique de se plaindre que  
les éditeurs sortent leurs  
meilleurs jeux en fin d'an-  
née et de regretter que ce  
hit n'arrive qu'en mars !  
Je vous souhaite une  
bonne année de jeux et  
j'adresse tout particuliè-  
rement mes vœux de  
succès à Sega en espé-  
rant que 99 verra le grand  
retour de ce fabricant. Je  
pense qu'il y a de la place  
pour trois acteurs sur le  
marché de la console et  
que la concurrence entre  
Sony, Sega et Nintendo ne  
peut qu'être favorable aux  
joueurs comme à l'indus-  
trie du jeu vidéo.  
Je le crois ça !

Alain Huyghues-Lacour



# APOCALYPSE



DÉMONSTRATION  
MERCREDI 6 JANVIER  
SAMEDI 9 JANVIER

Retrouvez  
la clône de  
Bruce Willis  
dans ce shoot'them up  
avec des armes de  
folie !



30 niveaux  
sont  
proposés  
et leur variété  
devrait en étonner  
plus d'un !



Pas moins de 38  
boxeurs parmi  
les plus grands,  
une simulation haute en couleur  
et très réaliste !



La qualité des  
combats et  
la richesse  
de l'intrigue vous  
scotcheront devant  
l'écran !



# REND

# tous les avec un dé dans tous les M

Ne manquez pas

ces rendez-vous privilégiés

qui vous permettront

de découvrir tous les coups,

toutes les techniques

et toutes les astuces

des meilleurs jeux à venir.

Micro  
vos  
Play  
Voir co

## L E S M I C R O M A N I A

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE  
C. Cial Cité-Europe - 62237 Coquelles **Nouveau**

59 MICROMANIA LEERS  
C. Cial Auchan - 59115 Leers  
Tél. 03 20 33 96 80 **Nouveau**

68 MICROMANIA MULHOUSE  
C. Cial Carrefour Ile Napoleon  
68110 Mulhouse **Nouveau**

45 MICROMANIA ORLÉANS  
C. Cial Place d'Arc - 45000 Orléans  
Tél. 02 38 42 14 50 **Nouveau**

PARIS  
75 MICROMANIA FORUM DES HALLES  
1, rue des Pavannes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE  
126, rue de Rennes 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES  
Gal. des Champs - 84, av. des Champs-Élysées  
Métro George 5 - RER Ch.-de-Gaulle-Etoile  
Tél. 01 42 56 04 13 **Ouvrez le dimanche**

75 MICROMANIA BVD DES ITALIENS  
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens  
75002 Paris - Métro Richelieu Drouot  
& RER Opera - Tél. 01 40 15 93 10 **Ouvrez le dimanche**

75 MICROMANIA ITALIE 2 - C. Cial Italie 2  
Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

RÉGION PARISIENNE  
77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE  
C. Cial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière - Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - C. Cial Velizy 2  
78140 Velizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - C. Cial St-Quentin  
Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

91 MICROMANIA LES ULIS 2 - C. Cial Les Ulis 2  
91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2 - C. Cial Evry 2  
91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE - C. Cial Les 4 Temps  
Niveau 1 - R. des Mirrors - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA PARIS  
Niveau 1 - 93016 Aulnay-sous-Bois

93 MICROMANIA ROSNY  
93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 4

93 MICROMANIA LES AULNAY  
Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand

94 MICROMANIA IVRY  
C. Cial Carrefour Grand Ciel - 94200

94 MICROMANIA BELLEVILLE  
Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 0

94 MICROMANIA CRÈTEIL  
Niveau Haut - Entrée Métro - 94000

95 MICROMANIA CERGY  
Niveau Bas - Face Go Sport - 95000





# RENDEZ-VOUS

ous les mercredis & samedis  
un démonstrateur  
les Micromania !



En partenariat  
avec FUN RADIO



## MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

● Micromania reprend  
vos anciens jeux  
PlayStation & Nintendo 64.  
Voir conditions à la caisse.



**La Mégacarte**

Gratuite avec le 1<sup>er</sup> achat ! De nombreux privilèges avec  
la Mégacarte et 5% de remise\* sur des prix canons !

- 93 MICROMANIA PARINOR** - C. Ciel Parinor  
Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39
- 93 MICROMANIA ROSNY 2** - C. Ciel Rosny 2  
93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07
- 93 MICROMANIA LES ARCADES** - C. Ciel Les Arcades  
Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10
- 94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL**  
C. Ciel Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06
- 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE** - C. Ciel Belle-Épine  
Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71
- 94 MICROMANIA CRÉTEIL** - C. Ciel Créteil Soleil  
Niveau Haut - Entrée Métro - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11
- 95 MICROMANIA CERGY** - C. Ciel Les 3 Fontaines  
Niveau Bas - Face Gc Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

### PROVINCE

- 04 MICROMANIA CAP 3000** - C. Ciel Cap 3000  
Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47
- 06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE** - C. Ciel Nice-Étoile  
Niveau 1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14
- 13 MICROMANIA VITROLLES**  
C. Ciel Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50
- 13 MICROMANIA AUBAGNE** - C. Ciel Auchan Barneaud  
13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35
- 31 MICROMANIA TOULOUSE** - Carrefour Portet-sur-Garonne  
31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 74 20 39
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER** - C. Ciel La Polygone  
Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57
- 44 MICROMANIA NANTES** - C. Ciel Beauvau  
44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

- 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL**  
C. Ciel Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76
- 59 MICROMANIA EURAILLE** - C. Ciel Euraille  
Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72
- 59 MICROMANIA LILLE V2** - C. Ciel Villeneuve d'Ascq  
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58
- 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT**  
C. Ciel Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77
- 67 MICROMANIA STRASBOURG** - C. Ciel Place des Halles  
Niveau Haut Face entrée BHV - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70
- 69 MICROMANIA ÉCULLY** - Carrefour Grand-Ouest  
69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU**  
C. Ciel La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

- 69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST**  
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest  
Tél. 04 72 37 47 55
- 74 MICROMANIA ANNECY** - C. Ciel Auchan-Epagny  
74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09
- 76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER**  
C. Ciel Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44
- 83 MICROMANIA MAYOL** - C. Ciel Mayol  
83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04
- 83 MICROMANIA GRAND-VAR**  
C. Ciel Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var  
Tél. 04 94 75 32 30
- 84 MICROMANIA AVIGNON**  
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

\* Sauf sur les Canales - Remise offerte sous forme de Bon de Réduction de 50 F.



# Métier : détectif privé

**T**roisième et dernier épisode de la trilogie Burnos. Le détective va-t-il enfin pincer le coupable ? Latourlout a-t-il vraiment une montre en or ? George Lucas en personne, après avoir lu les trois épisodes, a téléphoné à la rédaction afin d'adapter sur grand écran cette fabuleuse saga. L'accord a été signé, les premières figurines sont attendues sur les étals en 2012. Envoyez vos chèques (en blanc et signés) de précommande et de réservation à l'adresse que vous connaissez.

Mercredi matin. 8 h 35. Burnos est appelé d'urgence chez l'inspecteur Missaire.



Et que ça saute, a dit le patron !

ZBO



Burnos, j'ai quelque chose à vous annoncer...

Pas de problème, c'était un vent tenais à vous le nom du me... Dechval

Silence, Burnos les médecins légistes : Dechval est a... t naturelle ! Il était de bain en train d'une pomme. Lourde enrhumé, il a éterné moment où il croq... sa pomme...



# iv privé/3

aire.

http://www.  
indic.com, c'est  
gravé dans ma  
mémoire.

Et que ça  
saute, a dit  
le patron !

**ZBOUING !!!**

Merde,  
c'est quoi déjà  
l'adresse du  
site ?

Local informatique. 12 h 37.

www.  
april.com ?  
www.brouttela.  
com ?

www.  
tfti.fr ? Ah  
merde !

Bon, allez,  
j'avais cherché  
l'informaticien, lui  
pourra m'aider !

Burnos, chauffé par trois heures de vaines recherches sur le Net, ne fait plus attention à sa force et soulève Pierre G. Loupé-le-coche, l'informaticien, comme un simple paquet de Balisto.

Allez, Coche-  
truc-muche !  
Au boulot !

Mais...  
Mais, lâchez-  
moi jeune  
homme !

10 Print  
"A l'aide !";  
20 Goto 10

Peek & AC03,  
&AE !

Burnos,  
j'ai quelque  
chose à vous  
annoncer...

L'informaticien, plongé dans un profond coma avant d'arriver dans la salle informatique, n'a pas pu aider Burnos. Ce dernier est convoqué dans le bureau d'un nouvel inspecteur, accompagné de son ami Missaire...

Pas de problème,  
c'était un vendu PC. Je  
tenais à vous annoncer  
le nom du meurtrier de  
Dechval...

Désolé ! Je ne  
voulais pas jeter  
Coche-bidule par  
la fenêtre. C'est un  
accident...

Pas du tout, ma  
braguette est grise  
comme mon  
pantalon !

Chanmaille !

Je peux  
expliquer pourquoi  
Cloche-pied n'avait  
plus qu'une seule  
jambe !

Chanmaille,  
le truc ! Dans le rectum ?  
Je pensais que c'était  
dans le cul... Encore une  
affaire classée, grâce  
à moi.

Silence, Burnos !  
Les médecins légistes sont  
nuls : Dechval est décédé de  
mort naturelle ! Il était dans sa  
baignoire en train de manger  
une pomme. Lourdemant  
enrhumé, il a éternué au  
moment où il croquait  
sa pomme...

...Un appel d'air,  
c'est un sale concours de  
circonstance... Toujours est-il que  
la pomme s'est coincée au fond du  
larynx et que sa tête s'est retrouvée  
propulsée vers l'arrière... pour pénétrer  
avec force dans le rectum...  
Voilà, vous savez tout.  
L'affaire est close.

Ainsi prend fin notre histoire. Burnos, égal à lui-même, officie toujours dans son petit bureau. Il reçoit de temps à autre des coups de téléphone (uniquement des faux numéros !). Pierre G. Loupé-le-coche n'a pas bougé et attend au fond de la chaudière dans laquelle Burnos l'avait placé qu'on vienne l'en sortir. Combien de temps va-t-il tenir ? C'est une autre histoire !



# JAPON

## A la queue, com

**Zelda 64, Dreamcast, Virtua Fighter 3tb... jamais on n'avait eu un mois aussi riche en événements importants. Et pourtant, le public japonais leur a réservé un accueil mitigé. Par lassitude ?**  
Hagotani san

**Z**elda est enfin sorti après des années d'un développement marathon. Pour la première fois, la presse japonaise s'est empressée de le récompenser d'un 100% triomphal et un déluge d'éloges. Les Américains y sont allés de leur "jeu du siècle".

### Un jeu pour les vieux ?

Pour la première fois, la moyenne d'âge des premiers acheteurs a augmenté avec le déplacement en masse des otakus. Les enfants étaient rares, malgré une sortie planifiée un samedi (pas d'école ce jour-là). Les queues étaient modestes, rien à voir avec la sortie de Pokemon Stadium et sa marée d'enfants. Cependant, le jeu est arrivé rapidement en rupture de stock dans nombre de magasins. Il est vrai que Nintendo n'avait pas sorti la grosse artillerie (360 000 cartouches seulement). Mario met le paquet aux USA et en Europe, avec plus de 2,5 millions d'exemplaires pour les Etats-Unis. Nintendo prévoit



Les médias s'étaient déplacés en masse pour fêter la Dreamcast.

de vendre près de 5 millions de Zelda 64 dans le monde d'ici à la fin de l'année. Alors sortie ratée ? Pas vraiment. L'effet Zelda est prévu pour s'inscrire dans la durée. Le jeu se vendra sur plusieurs mois dopant, selon les magasins, les ventes de la console, tout en attirant les joueurs adultes et les otakus

### La revanche de Sega...

Cette fois, ça y est ! La Dreamcast est sortie. Certes, ce fut dans la douleur (voir les News), mais c'est fait. Suite au cafouillage de Nec, son fournisseur en processeurs graphiques PowerVR, Sega n'a pu aligner que 150 000 machines au lieu des 300 000 prévues. Bien faible, face à la demande. En deux jours, on comptabilisait 80 000 commandes ! Ne restaient donc plus que 70 000 machines pour la sortie. Heureusement, les joueurs avaient été prévenus, ce qui a limité les files d'attente.

### ... ou la cata ?

Alors, Sega frôle-t-il la catastrophe ? Pas vraiment non plus... La machine est en rupture de stock, et tous les magasins interrogés sont catégoriques :

les 300 000 unités initiales auraient trouvé preneur si elles avaient été disponibles. Le redémarrage des chaînes de PowerVR devrait permettre à Sega de fournir rapidement les magasins en Dreamcast : 500 000 unités fin 98 et un million en mars 99.

De plus, Sonic a changé son mode de distribution en lançant sa console simultanément dans les réseaux de 5 000 magasins de proximité (ouverts 24 h/24, 7 jours/7) quadrillant le pays dans sa totalité.

### Le triomphe de Virtua Fighter 3tb

La plupart des acheteurs étaient des otakus (une habitude à chaque lancement de console), qui en ont profité pour se jeter sur Virtua Fighter 3tb (environ 150 000 exemplaires vendus, un par console achetée !). Le grand public préférant, quant à lui, différer son achat. Maintenant Sonic doit convaincre sur la durée. Ce ne sera possible que par des sorties régulières de titres originaux, de qualité et diversifiés. La prochaine livraison de Dreamcast et l'affluence de jeux devraient apporter les premiers éléments de réponse.



Les livreurs se détendent en jouant à Tetris 3D grandeur nature.



### LES PR TITRES

- o 17/12 : In
- o 23/12 :
- o 23/12 :
- o 23/12 :
- o 23/12 :
- o 14/01 : E
- o 14/01 :
- o Janvier :



Il s'est vendu Japon qu



Au temps de l s'étalait sur



# Comme tout le monde !

avait eu  
tant, le  
situation ?  
général ?



accès en masse  
Dreamcast.

initiales  
preneur si elles  
nibles. Le  
chaines de  
permettra à  
apliquement les  
amcast  
n 98 et 100  
n

change son  
tion en lançant  
tanément dans  
000 magasins  
verts 24 h/24  
lant le pays

ne de  
nter 3tb

cheteurs étaient  
habitude à  
nt le (insolite),  
e pour se jeter  
r 3tb (environ  
ires vendus, un  
tée !). Le grand  
quant à lui,  
t.  
c doit convain-  
Ce ne sera  
des sorties  
es originales, de  
ries.  
aison de  
fluence de jeu  
er les Dream-  
onse



Il faisait un temps  
magnifique pour la sortie  
de Zelda.

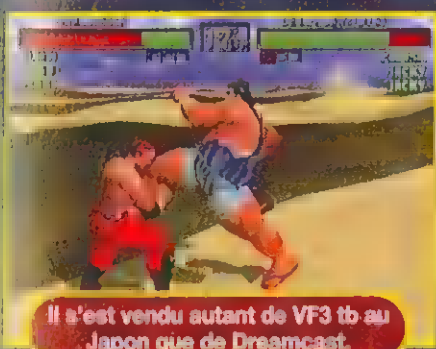


## LES PROCHAINS TITRES DREAMCAST

17/12	Incoming DC (Rage/Imagineer)
23/12	Seventh Cross (NEC-HE)
28/12	Sonic Adventure (Sega)
28/12	Evolution (Sting/III G 3D)
28/12	Tetris 4D (BPS)
14/01	Sega Rally 2 (Sega)
14/01	Blue Stinger (Climax Graphics)
Janvier	Climax Landers (Climax/RPG)



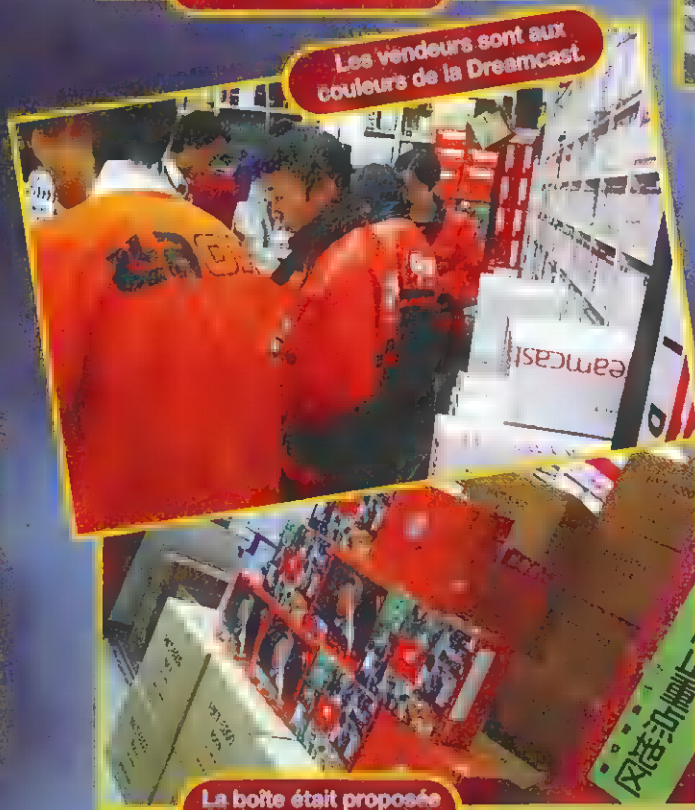
Sega sonne le gras !



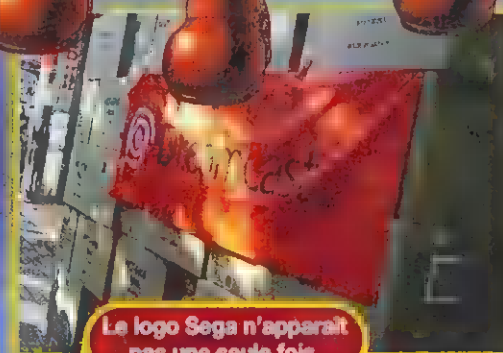
Il s'est vendu autant de VF3 tb au  
Japon que de Dreamcast.



Au temps de la Saturn, la file  
s'étalait sur trois rangs...



La boîte était proposée  
en deux designs.



Le logo Sega n'apparaît  
pas une seule fois.

## LE JAPON À L'HEURE DES COCOS

Les Japonais aiment initier les  
modes. Ils se sont dernièrement  
découvert une admiration pour  
les anciens pays communistes  
de l'Europe de l'Est. Ah, les joies  
des queues interminables ! En  
France, on a la Poste.





# Sega Rally 2

Sous le contrôle de l'AM12, Sega Rally 2 est entré dans une phase de développement marathon. Alors qu'il était annoncé pour la sortie de la Dreamcast, il a été retardé. Explications...

**P**rimo, Sega se heurte des difficultés pour obtenir les licences. Si l'éditeur les possède toutes en arcade - où niveau concurrence c'est plutôt le désert sur console, c'est l'inverse - le nombre d'éditeurs se sont déjà procurés les autorisations (parfois exclusives) des constructeurs automobiles. Ajoutez à cela le fait que certaines marques préfèrent mettre en valeur un modèle particulier plutôt qu'un autre, et vous comprendrez que Sega doit résoudre un véritable casse-tête. Secundo, des difficultés techniques, liées à la gestion du

jouabilité. Programmé par les équipes internes du département console de Sega, ce jeu est à l'origine un titre arcade de l'AM12, et lequel reste très exigeant quant à la qualité de son bébé. Or, la version finie, qui aurait dû sortir le 27 novembre, n'était pas du tout au goût du géniteur. Conséquence, l'équipe Sega a dû revoir sa copie. Bonne nouvelle toutefois : le développement de Star Wars Arcade étant terminé, l'AM12 va se consacrer totalement au devenir de Sega Rally 2. Mizuguchi aurait même été rappelé pour terminer le jeu au plus vite. Patience donc.

## DREAMCAST

● Sega/14 janvier

volant de son option Force Feedback retarder le développement du titre. Car l'AM12, qui supervise l'exécution du projet sans en être chargé - il ne dispose pas d'effectifs suffisants pour réaliser la conversion lui-même - n'est pas du tout satisfait de la

TOTAL TIME  
0'25"400  
LAP TIME  
1 0'25"400

Une virée qui se termine dans le fossé...

195km/h

TOTAL TIME  
0'55"866  
LAP TIME  
0'56"441

2nd/2

La visibilité est excellente.

Ce n'est plus une route de rallye mais une véritable piste de décollage !

TOTAL TIME  
0'28"200  
LAP TIME  
1 0'28"200

206km/h

La maîtrise du dérapage n'est pas donnée à tous.





Si vous jouez bien, les flashes crépiteront dans la foule.



Votre copilote vous renseignera sur l'état de la chaussée.



La Stratos chasse beaucoup de l'arrière



# Final Fantasy VIII

**Enfin, une date ! Ce huitième volet de la saga la plus célèbre de Square se fait beau et se prépare pour une sortie qui risque d'être mouvementée.**

**L**e sera le 11 février. Le développement aura pris pas mal de temps, mais le jeu est désormais sur le point de sortir. Cependant, ce n'est pas sans appréhension que l'éditeur a arrêté la date. En effet, les RPG sont très en vogue actuellement, et la

profit l'immense fossé technologique qui sépare la Dreamcast de la Playstation. Il faut croire qu'avec FFXIII, Square vise les marchés étrangers (Etats-Unis, Europe) encore sous l'effet FFXII. Vous l'aurez deviné, la concurrence s'annonce plus que rude pour Square, même à l'étranger. Les films en images de synthèse sauront-ils faire la différence ? Pas si sûr.

## PLAYSTATION

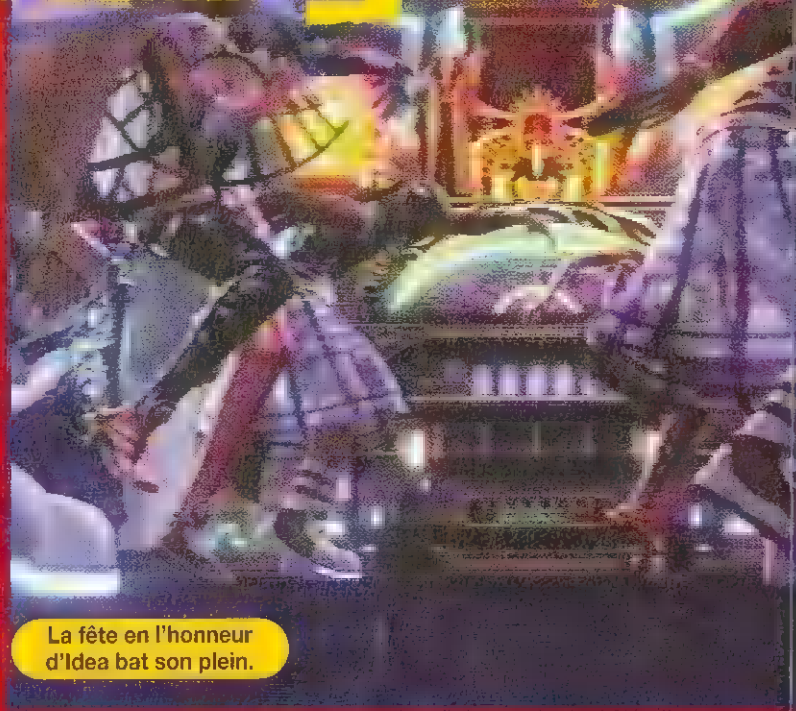
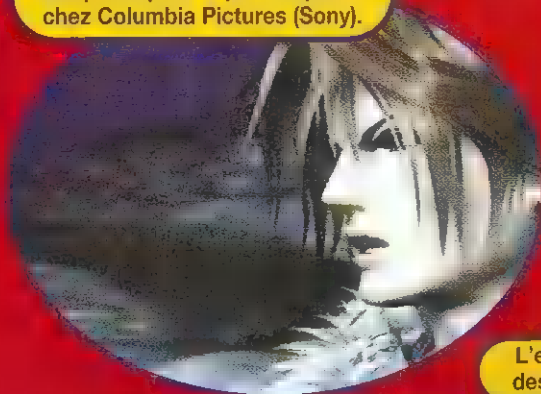
● Square/11 février

concurrence s'annonce sévère. Outre le retard inhérent au développement, il est clair que Square a repoussé la date de sortie pour éviter l'effet Zelda et le lancement sur orbite de la Dreamcast. Le hit de Nintendo fait partie des jeux qui se vendent généralement sur le long terme ; mais avec le faible parc japonais de Nintendo 64, Square a pensé que trois mois seraient suffisants pour que l'effet se dissipe. Il y a pire : Dragon Quest VII, un titre attendu par tous les joueurs nippons depuis des années, est prévu pour mars 99 ! Même en tablant sur de nouveaux retards chez Enix, le pari de Square est très risqué, car la saga des Final Fantasy s'essouffle au Japon. Et ce n'est pas fini : Climax a annoncé son superbe Climax Landers pour le courant du mois de janvier 99. Une mauvaise surprise à l'horizon, car ce RPG s'annonce impressionnant, mettant à

Il deviendra votre pire ennemi...



"Final Fantasy, the Movie", est prévu pour le printemps 99 chez Columbia Pictures (Sony).



La fête en l'honneur d'Idea bat son plein.

Les rayons touchent tous les ennemis présents.



L'ennemi met en œuvre des moyens importants.







FFVIII aura du mal techniquement face à la concurrence...



Zell déploie toute son énergie.



Les troupes évacuent l'île.



Une jauge limite la puissance des coups ultimes.

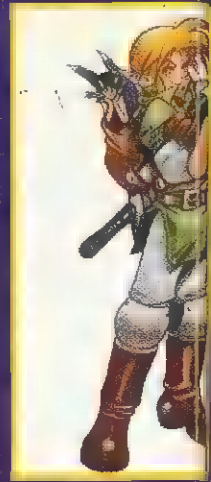
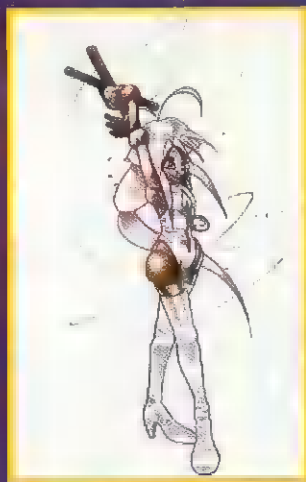
## ÉCÉMENTAIRE !

Les attaques de type GI sont véritablement plus esthétiques du jeu face à ses concurrents.



Chaque attaque élémentaire est un vrai spectacle.





# Climax Landers

Devenu en l'espace de deux mois l'un des titres les plus attendus sur Dreamcast, Climax Landers commence à effrayer les concurrents de Sega.

Non, ce n'est pas Castlevania

**D**ssu des studios qui ont créé Landstalker (Megadrive), Dark Savior (Saturn) et Shining Force (Megadrive), Climax Landstalker est très certainement le premier jeu à illustrer parfaitement le concept Dreamcast-VMS - rappelons qu'il s'agit d'un RPG en 3D libre très inspiré de Zelda 64. Les combats se déroulent de manière classique, par tour, comme dans FFVII. On peut critiquer ce classicisme, notamment à propos des magies qui pourraient mieux exploiter les immenses capacités de la machine. Quand on voit certains pouvoirs dans FFVIII, on se dit que si le même système était appliqué à la Dreamcast, on pourrait obtenir un résultat incroyable. Reste que la réalisation technique est

impressionnante. Tout est en temps réel : effets spéciaux, lumière, etc., et on note des sources de lumière à la fois différentes et simultanées (naturelles et artificielles). Côté scénario, votre équipe est le plus souvent composée de trois persos, auxquels peuvent être raliés certains ennemis. Apparemment, il sera possible de gérer plusieurs équipes au fil de l'aventure. Vous évoluez dans un monde très vaste et détaillé (un système de radar vous permet d'être informé en permanence sur l'environnement), dans lequel se déroulent

aussi bien des scènes en extérieur qu'en intérieur (donjon, pièces). De plus, les donjons possèdent une structure aléatoire qui change à chaque nouvelle partie. L'histoire est encore tenue secrète, mais on devrait y trouver des éléments dans la lignée de Landstalker : énigmes, puzzles, événements variés, etc. Sachez que la plupart des énigmes se résoudreont par le biais du VMS. Il faudra en effet charger le jeu sur le VMS à la fin pour

recevoir un item, ou tout autre élément nécessaire à la suite de l'aventure. On voit enfin une utilité au VMS de Sega. Le jeu est développé en 30 images par seconde, mais Climax veut inclure des phases en 60. Peu à peu le projet prend forme et laisse entrevoir un titre fort pour le début 99 et un facteur de troubles dans un conflit déjà âpre des RPG.

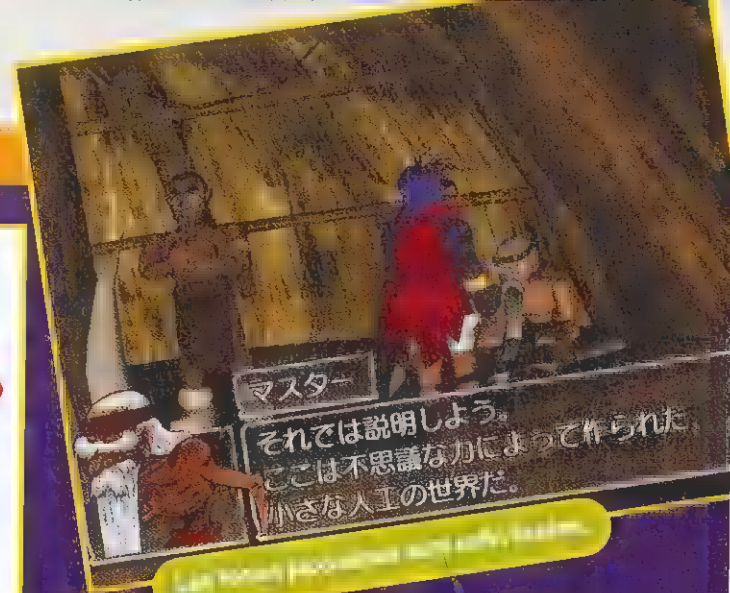
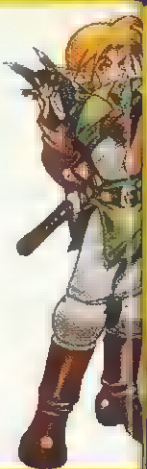
On peut affirmer que les ennemis du jeu sont évitables.



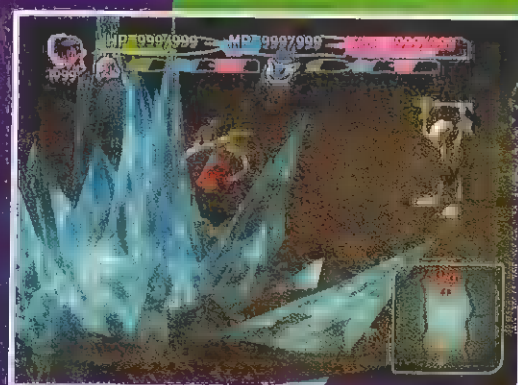
DREAMCAST

● Climax/Janvier





À L'ATTAQUE !



Tapez votre tête contre le mur et tout ira bien !

Les combats se déroulent de manière classique, en face à face par tour.



Le Donjon est divisé en plusieurs étages.



Les boss sont très puissants et difficiles à vaincre.



# JAPON PREVIEWS

## Climax Landers

Rencontre au détour d'un donjon...

Un donjon au style unique...

On n'est pas le style le même...

ソード

話してみるよ。  
話は聞くさ... とりあえずは、な。

Un donjon au style unique...

L'eau bouge et ruisselle Aaarrggghhh

Un donjon au style unique...

À chaque tour, on fait son choix tactique.

Briser la glace et tout ira mieux.

Le radar indique vos positions en permanence.

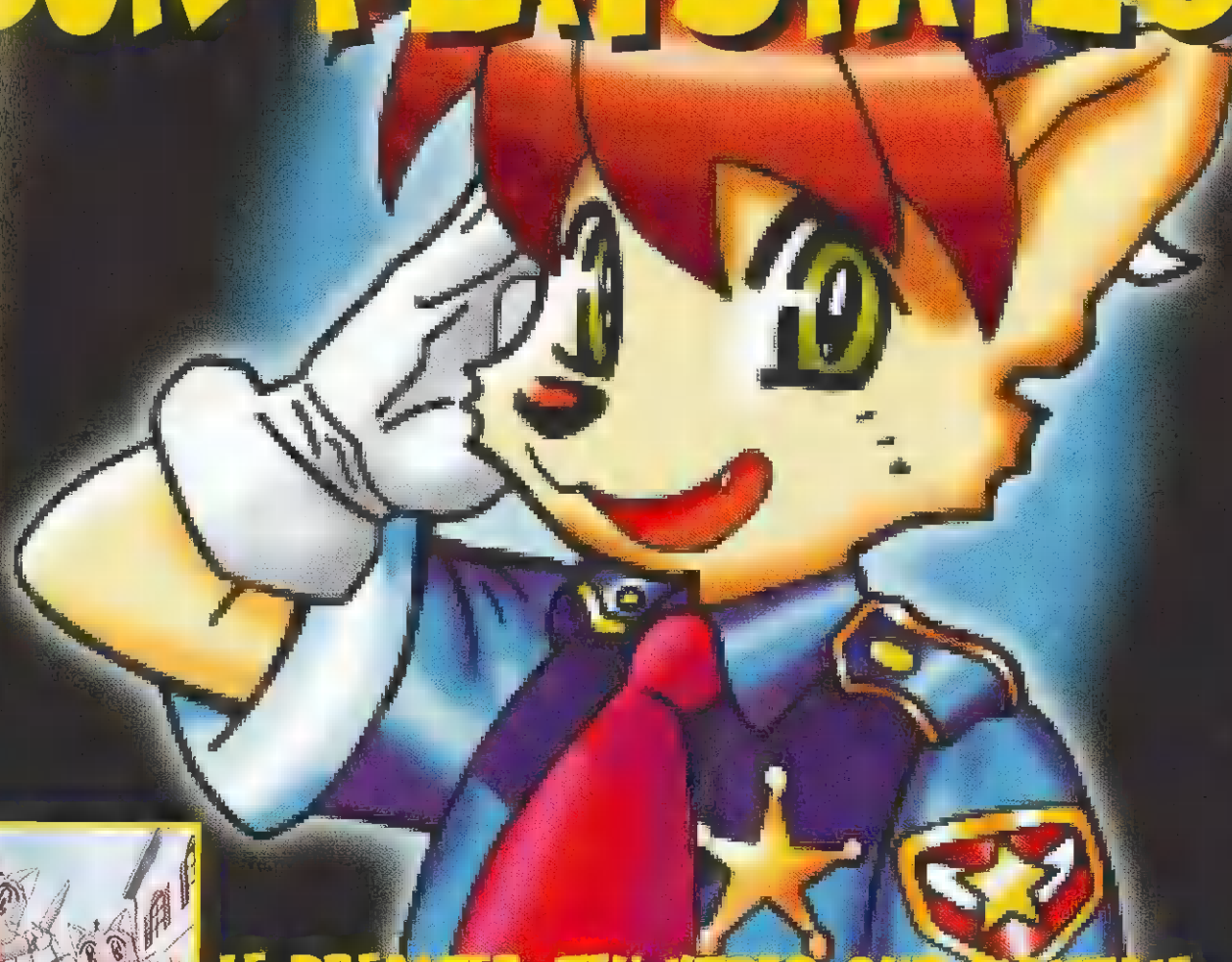
Certains monstres sont basés sur un élément.

Un chevalier noir



# TAIL CONCERTO

## A VOS ORDRES SUR PLAYSTATION !



**LE PREMIER JEU VIDEO QUI S'ANIME  
COMME UN DESSIN ANIME !**

Tail Concerto est un tout nouveau jeu vidéo de Bandai sur PlayStation. Avec Tail Concerto tu dois maintenir l'ordre et mater les matous qui sèment la terreur au royaume de Prairie. En cours de mission des dessins animés te permettront de reprendre ton souffle et de faire la connaissance de tous les personnages du jeu. Rejoins vite l'officier Waffle, la chasse aux matous est ouverte !

[www.bandai.fr](http://www.bandai.fr)



POUR PLUS D'INFOS  
SUR LA MISSION  
TÉL : 08 36 68 56 20  
IL Y A PLEIN DE CADEAUX  
ET DE JEUX  
TAIL CONCERTO À GAGNER !!!  
(2.23 F la minute)





# Cybernetic Empire

**Développe par la Wolfteam pour le compte de Nihon Telenet, Cybernetic Empire apporte une jouabilité nouvelle sur Playstation.**

**C**ertains d'entre vous se souviennent peut-être du Wolfteam qui avait animé les premières heures du Mega-CD avec plus ou moins de bonheur. Depuis, soutenu par Nihon Telenet, le Wolfteam s'est remis au travail, et nous propose, avec Cybernetic Empire, un jeu intéressant plus d'un titre. L'argument est plutôt banal : vous incarnez un commando chargé de démanteler, dans un futur proche, une organisation terroriste. Vous vous déplacez librement dans un monde en

la vue de manière verticale. Vous pouvez effectuer des sauts, mais vous disposez d'une option bien plus intéressante : une sorte de "pod" énergétique que vous balancez sur les murs ou au plafond. Vous créez ainsi un arc d'énergie qui vous transporte, vous permet de franchir un gouffre ou passer au-dessus d'un mur en vous suspendant au plafond. Bref, les possibilités sont ne manquent pas. Enfin, on peut, par endroits, changer de perso. Pourvu que la réalisation soit à la hauteur des innovations !



Vous êtes... maigre... en plus, vous êtes mal...

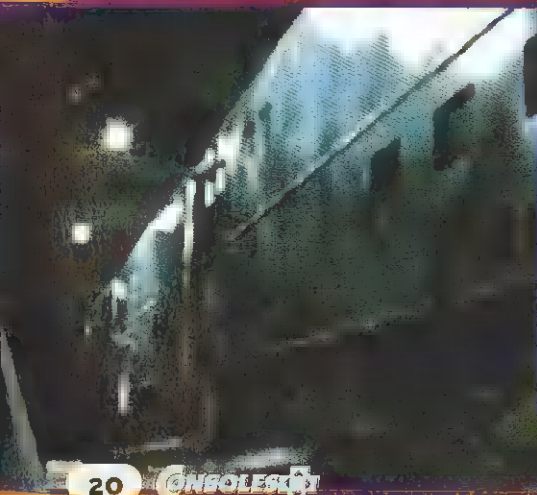


Une trousse de secours, vite!

## PLAYSTATION

● Wolfteam/Mars 99

3D avec une majorité de scènes d'intérieur. Vous rencontrez d'autres membres du commando au fil du scénario. On commande son perso à l'aide des deux joysticks analogiques du Dual Shock. Celui de gauche commande le déplacement ainsi que la vue sur un plan horizontal. Celui de droite gère







La profondeur de champ étendue.

## MODE D'EMPLOI

On ancre le pod sur une surface du décor, puis on actionne le mouvement (ici, on effectue un rapprochement).



La partie exploration nécessite un bon sens de l'observation.

Comme d'habitude, on blaste les hangars...



Comme d'habitude, on blaste les hangars...

La jaque de cuir indique le niveau d'énergie résistante pour le pod.





# Last Blade 2

Depuis que Samurai Spirits est passé à la 3D, c'est au tour de la série des Last Blade de reprendre le flambeau de la baston 2D sur Neo Geo. Voici le second volet.

**D**omme la coutume l'exige dans le cas des suites, on va commencer par dresser la liste des innovations. Tout d'abord, on note quatre nouveaux combattants prêts à en découdre avec les dix persos du premier volet, boss

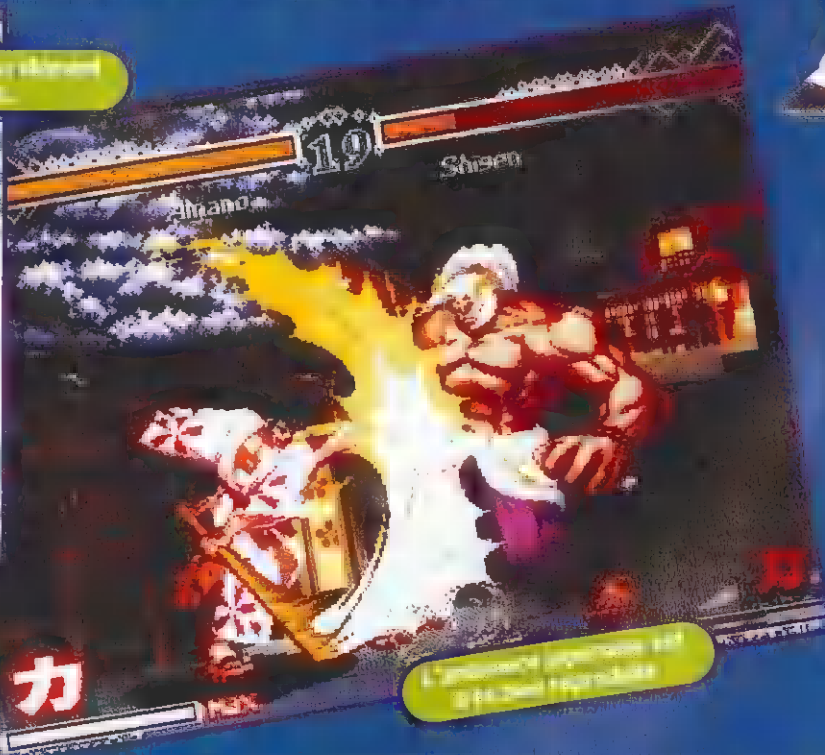
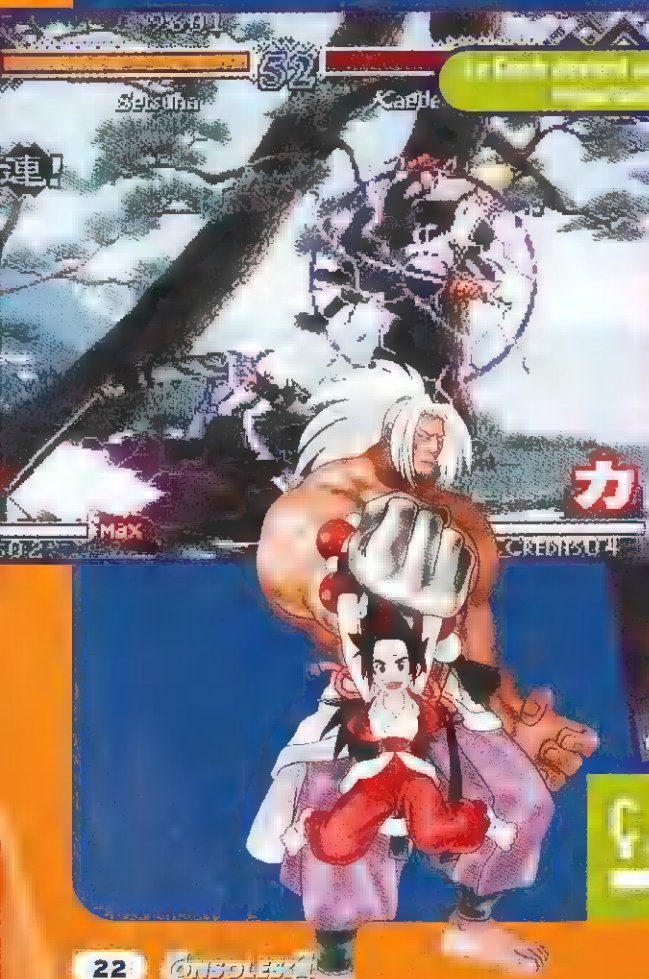
compris. En parlant de boss, ce second épisode devrait en révéler des inédits encore plus vicieux... Last Blade 2 introduit un jeu aérien plus prononcé avec une multitude de coups ainsi qu'un Guard Cancel. Toujours dans ce domaine, on peut se rétablir sur ses pieds après avoir reçu un coup dans les airs. De même, les Combos ont été revus pour relancer l'intérêt. Pour répondre aux attentes des joueurs brutaux, le Dash Attack sera plus ou moins destructeur suivant le type de combattants, lesquels seront capables d'attaques ou de Combos hyper rapides. Avant l'affrontement, on choisit

une ligne générale pour son combattant : force ou technique. Dans le premier cas, le combattant possède un arsenal puissant qui transperce la garde de l'adversaire. Dans le deuxième, il dispose d'une panoplie offensive et défensive très étendue qui lui permettra de se sortir des situations les plus périlleuses ou d'enchaîner des Combos redoutables. Techniquement, SNK maîtrise parfaitement la Neo Geo, donc aucune (mauvaise) surprise de ce côté-là, Last Blade 2 s'annonce comme le digne successeur de KoF'98.



**NEOGEO**

● SNK-Fin 98



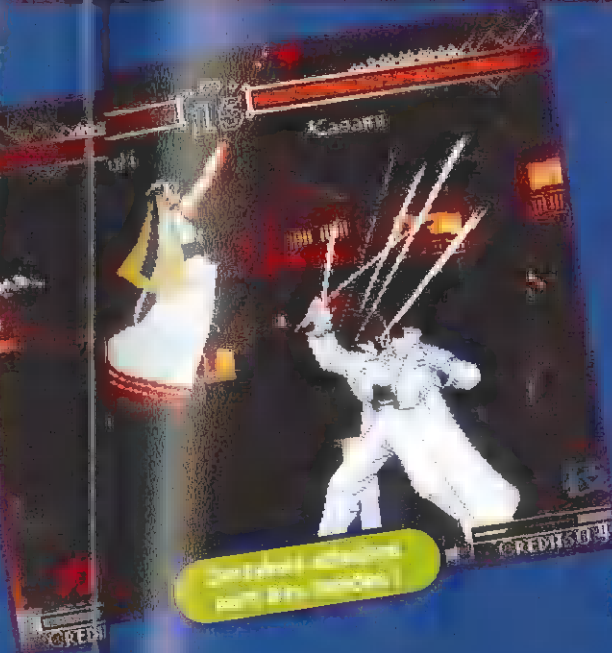
ÇA SORT QUAND ? TOUTES LES DATES DE SORT



## LES PETITS NOUVEAUX



La grande et la petite



La grande et la petite



La grande et la petite



Mukuro  
(mort-vivant)



La grande et la petite

Takane Hibiki  
(17 ans)



Sanada Kojiro  
(28 ans)



Setsuna (20 ans)



DATE DE SORTIE SONT SUR LE 3615 TCPLUS



## Project Berkley : Sh



Le pouvoir "Shun" ?



Ce serait Akira, jeune



Une jeune mystérieuse, Pai ?



Le père

Longtemps annoncé comme un Virtua Fighter RPG, Project Berkley a enfin trouvé son nom de code : Shenmu. Yu Suzuki, son créateur, nous livre un titre à forte inspiration sino-fantastique.

**P**résumé comme un RPG 3D, Project Berkley constitue l'événement majeur de Sega pour les mois à venir. Jamais Sega n'a investi autant d'argent dans un jeu. On devrait retrouver de vieilles connaissances rencontrées dans Virtua Fighter, d'où l'appellation VF RPG. Dans la démo que nous avons pu voir, on découvre une histoire qui met en scène deux personnages : un jeune homme, qui serait Akira, et une jeune femme, qui pourrait être sa sœur (certains supputent qu'il s'agirait de Pai). On rencontre aussi le père du présumé Akira, qui trouve la mort dans un accident impliquant la jeune femme - cette dernière a aussi un lien avec un homme qui pourrait être Lau, ainsi qu'un vieil ermite (Shun). Pour le moment, le président de l'AM2 nous offre de découvrir des personnages

et des séquences en images de synthèse, histoire de mettre en appétit en attendant la présentation officielle, prévue pour le 20 décembre prochain à Yokohama (où se trouve le China Town japonais). Selon la rumeur, la démo initiale de la Dreamcast, avec à l'ordre du jour le village insulaire, serait tirée du jeu. Ce qui est certain, c'est que, pour le moment, Yu Suzuki, qui veut mettre l'accent sur l'environnement et sa perception (visuelle et sonore), présente son jeu comme une nouvelle voie dans le monde du RPG. Du reste, il a baptisé ce nouveau genre FREE (Full-Reactive-Eyes Entertainment) sans fournir plus d'explications. Shenmu serait en 3D temps réel libre pour les persos et les décors, avec un système de caméra à la première personne. Quant aux combats, on les dit proches de VF3 mais sans pouvoir les vérifier... Vivement le 20 décembre, donc.



La démonstration de Shenmu en action



Une scène du jeu Shenmu

Shenmu est prévu pour la Dreamcast en décembre 2000

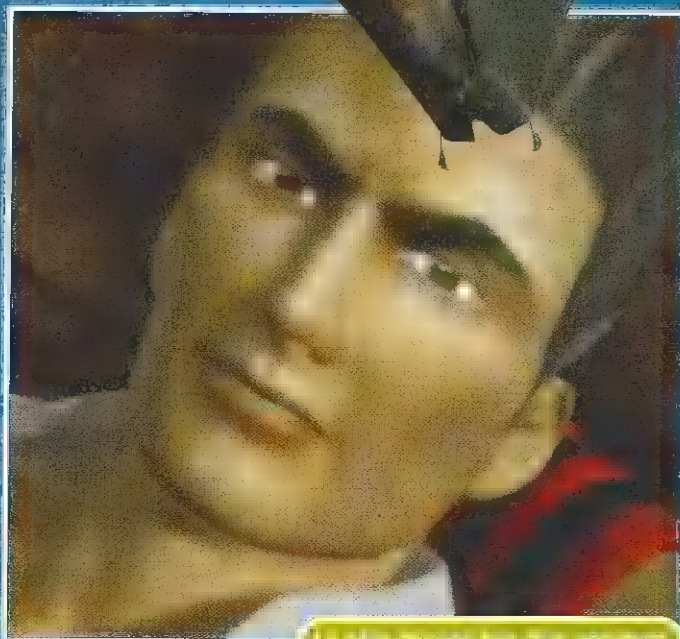
DREAMCAST

● Sega/Courant 99



# :Shenmu

Les premiers designs. Rien à voir avec VF3...

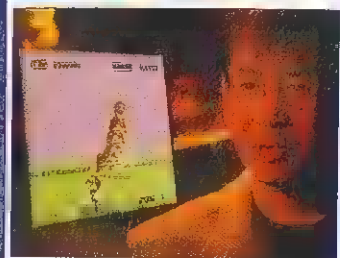


Le plus célèbre des créateurs



## MAÎTRE SUZUKI

Yu Suzuki est la figure emblématique du pôle arcade de Sega. Créateur attiré de Sega depuis le début des années 80, il est aujourd'hui à la tête de l'AM2 (200 personnes). On lui doit des titres tels que Space Harrier, Power Drift (le premier jeu de course en 3D), la série Virtua Fighter, Virtua Racing et bien d'autres. A noter qu'une interview du maître (en japonais) est disponible sur le second CD offert avec VF3 II, avec une qualité d'image excellente.



Yu Suzuki est devenu célèbre avec des titres légendaires.



# Star Wars Arcade

Star Wars, sauce Model 3, est sur le point de décoller. Nous vous en parlons dans notre numéro 81, voilà les toutes dernières images...

## ACT.1. YAVIN



Le Tie va vous faire la fête !



Passez les destroyers et à vous l'Etoile...



Vador en personne vient s'occuper de vous !



Le Millenium vous ouvre la voie !

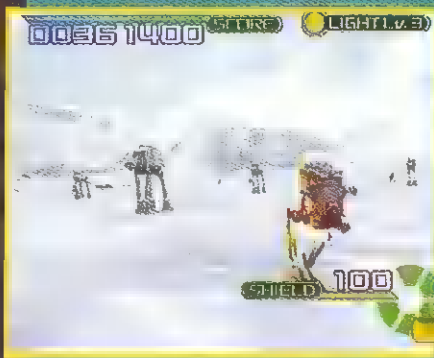
**A** la manière d'un Rebel Assault, Star Wars Arcade est un shoot 3D qui va vous transporter dans les séquences les plus célèbres de la trilogie de George Lucas. Le jeu se découpe en trois stages de base plus un quatrième qui sert de bonus. Chacun comporte divers passages aux plaisirs variés. On trouve ainsi Yavin (attaque de l'Etoile noire), Hoth (combat à bord d'un Snow Speeder puis à pied dans la base), Endor (course folle sur Speeder puis à pied au côté des Ewoks) enfin le stage secret, Endor 2 (attaque de la seconde Etoile noire). On ne dispose que d'une faible marge de manœuvre dans les phases de vol (droite, gauche, haut, bas). Par moments, il faut sauver ses alliés de l'ennemi. Le jeu est basé sur la Force et adapte la difficulté du jeu en temps réel. Ce qui veut dire, par exemple, qu'en touchant les vôtres par mégarde, vous passez peu à peu du côté obscur : le viseur s'agrandit, mais votre bouclier s'affaiblit. En détruisant un maximum d'ennemis, vous repassez du bon côté de la Force et vous amassez des points ;



ces derniers vous donnent la possibilité de déclencher une option d'aide (un gros bouton sur la borne se met à clignoter et des alliés viennent vous prêter main-forte pendant un court instant). Et puis, une jauge mesure la surchauffe des lasers, Malades de la gâchette, vous êtes avertis ! Techniquement, le jeu, qui tourne sur une carte Model 3 evolution, fait honneur aux films. On a droit à d'incroyables scènes cinématiques en 3D temps réel lors des introductions au niveau ou pendant les transitions entre deux phases de jeu. Quand des lasers atteignent un ennemi, leur éclat se reflète sur les cylindres de l'engin (toujours en temps réel). La qualité de la 3D, des textures et de l'animation est tout simplement grandiose ! Côté son, on trouve

les thèmes classiques de "Star Wars" et l'AM12 a même pensé à inclure des digitalisations vocales originales ! Du grand spectacle. Enfin, l'AM a également prévu des duels bonus : entre deux niveaux, on accède à un combat au sabre-laser contre une figure célèbre de la trilogie (Boba Fett, Vader). Il faut alors retourner un tir ou parer un coup de l'ennemi mais. Pour vous aider, le jeu vous informe d'avance de la direction de l'action à venir. La borne possède un léger mouvement horizontal pour reproduire les choc des tirs ennemis. Titre orienté "Light User", il peut paraître un peu léger (comme Rebel Assault en son temps), mais permet d'entrevoir ce que donnerait une version 3D libre sur Dreamcast. Et pourquoi pas ?

## ACT.2. HOTH

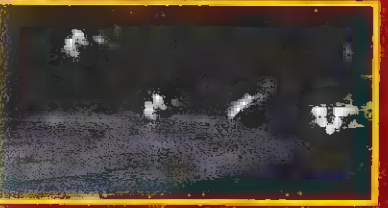


Au programme, grappins et lasers

Le passage de la base est génial

Tirez les vite d'affaire





La qualité des scènes cinématiques est telle qu'on a du mal à croire que le tout est en 3D temps réel et non tiré des films.

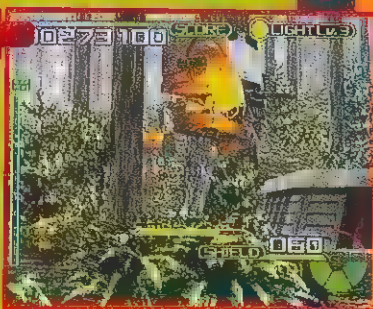
## ACT.3. ENDOR FOREST



Attention au tronc !

Avouez que ça a de la gueule, non ?

L'éclairage est d'un réalisme rare !



Sauvez l'Ewoké !

Ils sortent de partout !

ARCADE

● AM12/Début 99

## ACT.4. ENDOR SPACE

Pas de film mais de la 3D temps réel !  
Détruisez ces structures avant qu'elles ne vous abandonnent !



## DES DUQS DE LÉGENDE



Le Model 3 fait honneur à l'œuvre de Lucas !

Vous venez de retourner le tir de Boba Fett !





# Dracula 64

De retard en report, Dracula se fait désirer. Alors, où en est-on du développement de ce jeu tant annoncé ?

**A** l'évidence, dans certains cas, la 3D pose plus de problèmes qu'elle n'apporte d'améliorations. Concernant Dracula 64 (Castlevania chez nous), c'est un peu ça. Voilà un titre fabuleux, de légende peut-on dire, qui se prêtait parfaitement à la 2D (tout comme Ghost'n Goblins de Capcom), mais pour lequel le passage à la 3D se fait dans la douleur. À tel point que Konami avouait même, il y a quelque temps, ne plus trop savoir comment s'y prendre... Du jeu de plates-formes/action mythique, Dracula mute vers une sorte de Goemon 64.

plus. Les anciens, dans l'état actuel des choses, ont des chances d'être déçus (cela devrait bien sûr s'améliorer). Dracula 64 offre désormais de multiples persos : une aventure se déroulant dans un monde 3D libre : on combat une horde de revenants, on doit franchir des phases plates-formes délicates, résoudre quelques énigmes vicieuses. Pour ceux qui ne connaissent pas le saga Castlevania, nous vous conseillons vivement Dracula X sur Nec Duo, Super Nintendo ou Playstation. La patience reste donc à l'ordre du jour...

**NINTENDO 64**

● Konami/Début 99

La sobriété des graphismes 3D et des effets ne permet pas de retrouver l'ambiance magique de ses aînés. L'éditeur est d'autant plus embêté que Zelda est sorti en plaçant une barre des milliards d'années-lumière ! Glups... Les nouveaux joueurs y trouveront un titre d'action de



La jeune Carrie possède de grands pouvoirs.



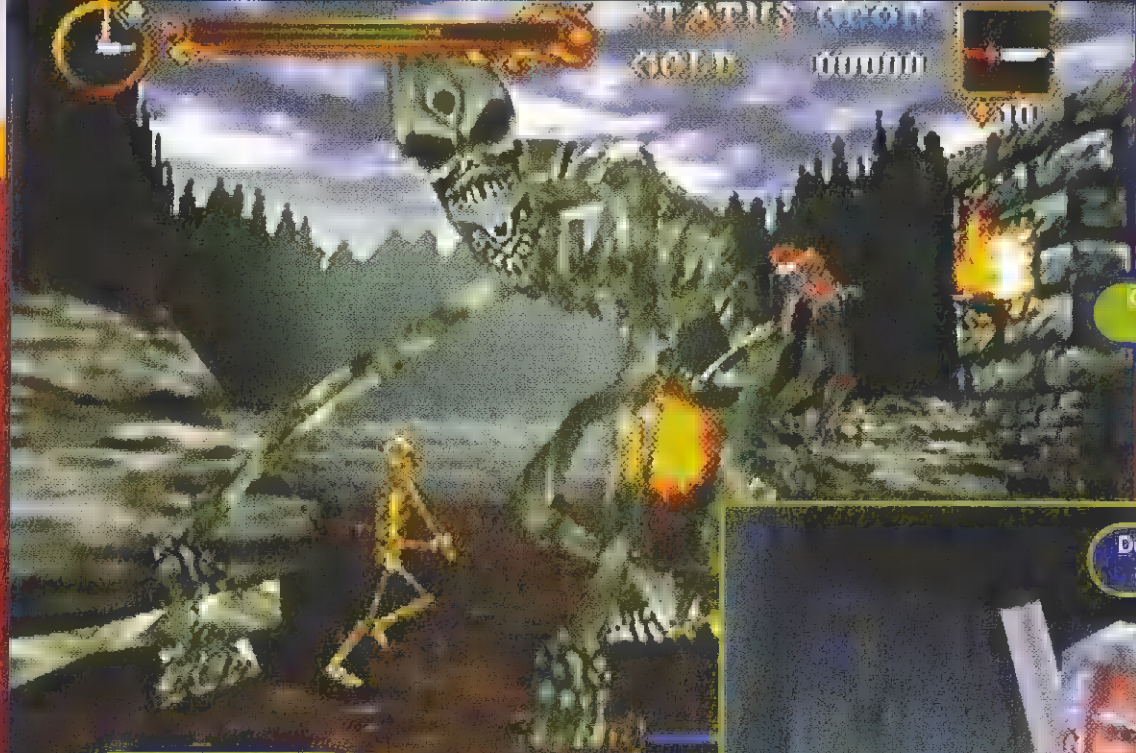
Vous pouvez choisir un perso des débuts.

Une belle histoire qui ne dit rien qui vaille...

En trois mois, les textures ont été nettement améliorées !

Un boss vraiment géant !



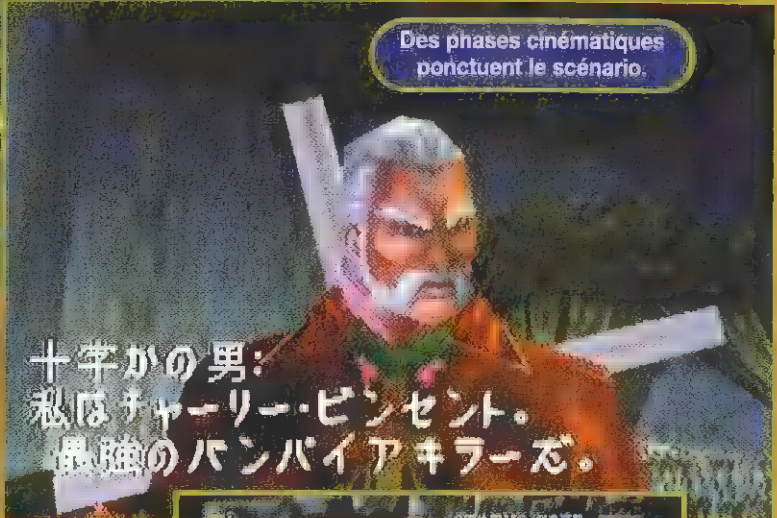


Ce boss des petits !

Les moments de la journée sont gérés.



短剣



Des phases cinématiques ponctuent le scénario.

十字架の男:  
私はチャーリー・ビンセント。  
最強のバンバイアキラーだ。

Les pièges sont très nombreux.



Les phases de combat se déroulent en 3D libre.





# Flight Shooting

Voici le premier titre Konami sur Dreamcast. On attendait Castlevania, Goemon ou une simulation de baseball. Eh bien non ! On aura droit à des avions de combat.

**D** intitulé provisoirement Flight Shooting, ce titre signé Konami est une sorte de clone de Ace Combat (Namco). Le jeu s'articule autour de missions qui se déroulent dans des décors 3D assez vastes et on retrouve tous les types de terrain (désert, mer, ville...). La nature des objectifs est variée : on sera chargé tour à tour de missions d'escorte, de suprématie ou de défense aérienne, de bombardements, etc. Un mode Campagne est

c'est surtout la complexité des décors qui rend l'ensemble bien plus réaliste (on peut en plus les voir à perte de vue). Ainsi, la ville possède une multitude de bâtiments, et slalomer entre les tours est un vrai régal. Enfin, les effets spéciaux sont réussis tout comme les modèles en vol. L'action est classique, on se bat à coups de canon et de missiles. On devrait aussi avoir droit à une voix de copilote, histoire de se mettre dans l'ambiance. On espère tout de même d'autres innovations. Au titre des surprises, il devrait être possible de piloter un hélicoptère. Enfin, les commandes seront gérées par joystick analogique.



P-51 en simulation en combat aérien.

## DREAMCAST

**Konami/Printemps**

également présent. Pas moins de 30 appareils devraient être inclus. Apparemment, comme dans Ace Combat, on accèdera à de nouveaux avions au fil des victoires. Outre le fait que la qualité de la modélisation et la finesse des textures laissent le titre de Namco à des années-lumière,



Un avion qui se tient pour l'atterrissage.

L'apogée peut être de l'ennemi.



Un avion qui se tient pour l'atterrissage.



L'apogée peut être de l'ennemi.





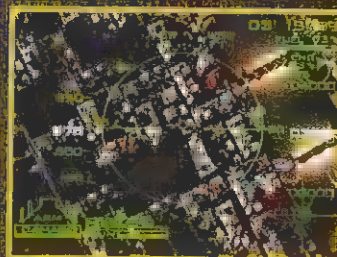
Le Mig-21 fut le fer de lance du tiers-monde.



Les moments de la journée seront-ils gérés ?

## QUE DU CLASSIQUE...

Comme il fallait s'y attendre, le jeu devrait proposer les deux vues classiques habituelles : extérieure arrière et intérieure depuis le cockpit.



Cocorico ! Il y a même un Rafale !

La cabine et le pilote sont modélisés.



Le Su-34, l'un des meilleurs avions actuels !



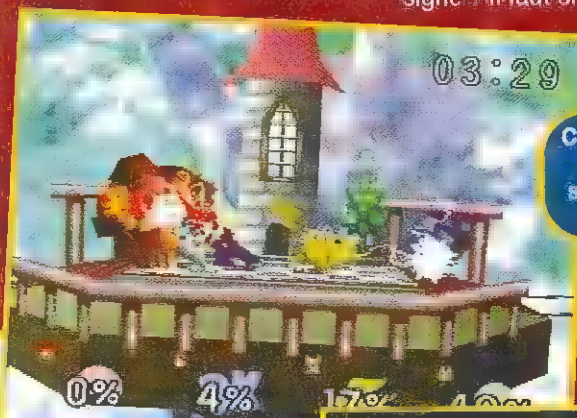
# Mario All Stars

Conçu par les pères de Pocket Monster et Kirby (HAC), ce nouveau Mario multijoueur rompt avec la tradition Nintendo histoire de nous faire patienter !

**D**e Mario All Stars Smash Brothers n'est autre qu'un jeu de baston. Non, vous ne rêvez pas ! Avec, au programme de ce show exceptionnel, les plus grandes stars du monde Nintendo. Imaginez-les toutes réunies sur un ring 3D ! Vous en choisissez une et vous éjectez tous vos adversaires à la force de vos petits poings. Si l'inverse se produit, vous pourrez revenir sur l'aire de combat à la condition de ne pas dépasser la limite de temps impartie. Le gagnant est celui qui aura su balancer plus d'adversaires au-delà du ring, tout en limitant la casse. A chaque coup, une jauge de dommage se remplit : quand on s'affaiblit, les attaques ennemies deviennent plus dévastatrices. A un certain

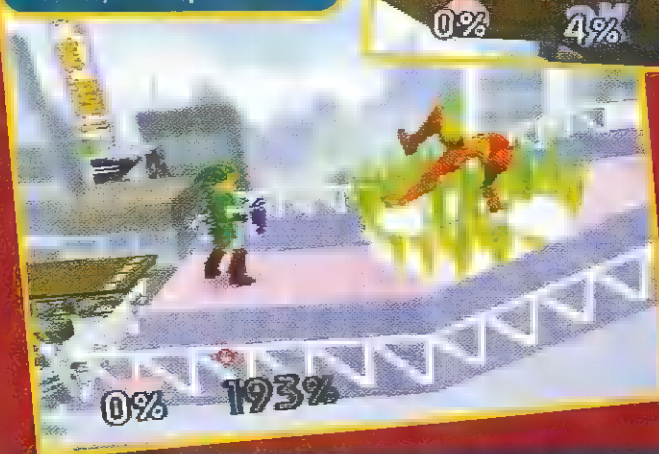
stade, on peut même se retrouver propulsé dans les étoiles par un coup bien placé (Game Over) ! Les stages comportent pas mal de reliefs et autres plates-formes, l'aire de combat recèle des bonus (Fire Flower, Maxim Tomato, etc.) qui permettent de regagner de la vie ou d'accéder à des super-attaques. En cas d'égalité au terme de la limite de temps, la jauge passe à 300 % de dommage.

premier qui frappe est assuré de la victoire. En plus du mode Multijoueur à 4, le jeu offre un mode solitaire sous la forme d'un RPG. On efface les adversaires un à un jusqu'au boss final. Voici donc un nouveau Mario qui, comme Mario Party, se base sur le thème du multijoueur. Cependant, ce titre signé Nintendo traduit pour la première fois deux célèbres figures de l'éditeur : Kirby et Metroids. Doit-on y voir un signe ? Il faut croire que oui selon le rumeur...



Chaque perso possède ses attaques propres.

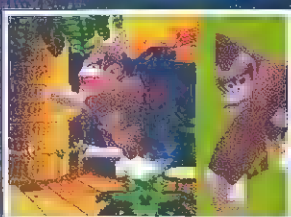
193 %, les coup font mal !



Nintendo s'essale à KoF



16%



Donkey



Fox



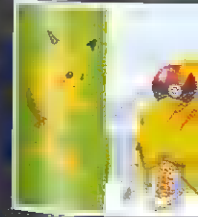
Kirby



Link



Mario



Pikachu



# Super Smash Brothers

te  
endo.

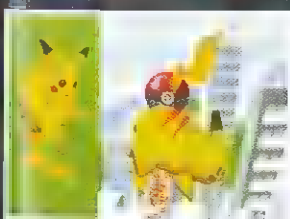
st assuré  
s du mode  
jeu offre  
us la forme  
les adver-  
au boss  
nouveau  
Mario Party,  
e du multi-  
ce titre  
duit pour  
x célèbres  
Kirby et  
voir un  
que ou  
elon la  
umeur.

ne perso  
ssède  
ttaques  
pres.

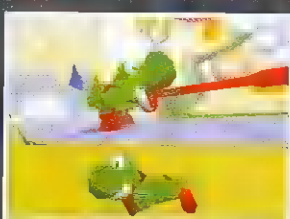
Nintendo  
s'essie à KoF ?



Mario



Pikachu



Yoshi

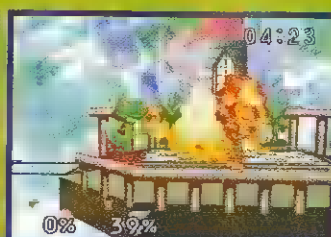
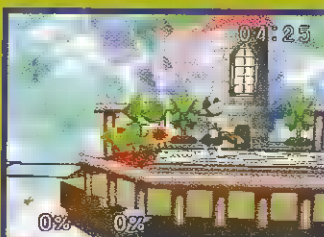
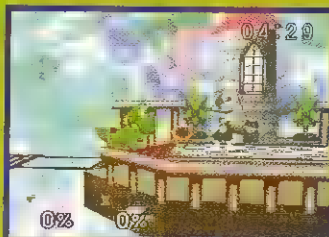


Sams

Tout le monde est  
gentil : les vaincus  
fêtent le vainqueur.



Yoshi a mangé une Fire Flower et peut donc cracher du feu.



NINTENDO 64

● Nintendo/1999

Mario satellise  
son adversaire.



Un gros poing pour  
éjecter Link.



Le jeu se transforme  
en foire d'empoigne.





# Zombie Zone

Anciennement intitulé **Blood Bullet**, **Zombie Zone** est le second titre à voir le jour sur la **SH-U Naomi** de Sega.

**B**asé sur le monde de *The House of the Dead*, **Zombie Zone** est une sorte de clone de *Die Hard Arcade* (un jeu AM1). On déambule dans des décors 3D avec une perspective globalement isométrique. Le jeu est ponctué de séquences cinématiques en 3D temps réel. Comme dans *Die Hard Arcade*, on trouve une foule d'objets, armes bonus en détruisant les décors. Il faut aussi sauver les civils menacés par des hordes de monstres en tout genre sans traîner, car les stages sont limités en temps.

Malgré la beauté des graphismes et des effets, il faut reconnaître que le jeu reste un peu trop classique : on se déplace et on massacre, bref pas quoi s'emballer. Mais avouons que l'AM1 a bien étudié les armes pour faire plaisir aux joueurs : vous apprécierez l'espèce de perceuse taille XXL qui fait des grands trous dans les zombies quand elle ne les réduit pas en purée ! Hé ! Hé ! On peut même achever un ennemi au sol. Bien sûr, c'est deux que l'aventure prend tout son sens. En résu-

me, voilà un jeu qui serait très sympa sur Dreamcast mais, pour l'arcade, on en aurait voulu plus. **Zombie Zone** ne pousse pas suffisamment la Naomi dans ses retranchements.



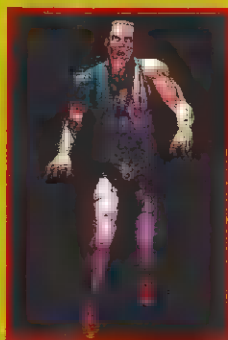
La tête du zombie explose !



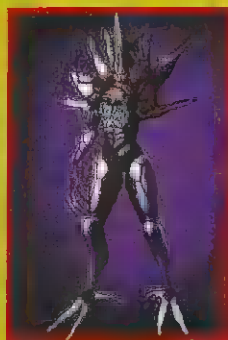
**BESTIAIRE** (un échantillon seulement)...



Baddy



Biff



Magician



McCoy



UDS 03



Wretch



## DES HOMMES ET DES ARMES...

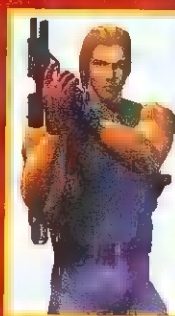
Vous avez le choix entre plusieurs personnages possédant leurs techniques propres.



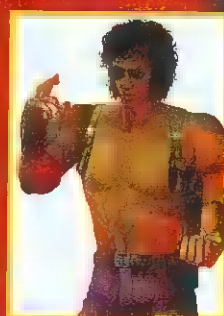
Linda Lotta



Zed



Stick Bregg



Rikya Dokushima



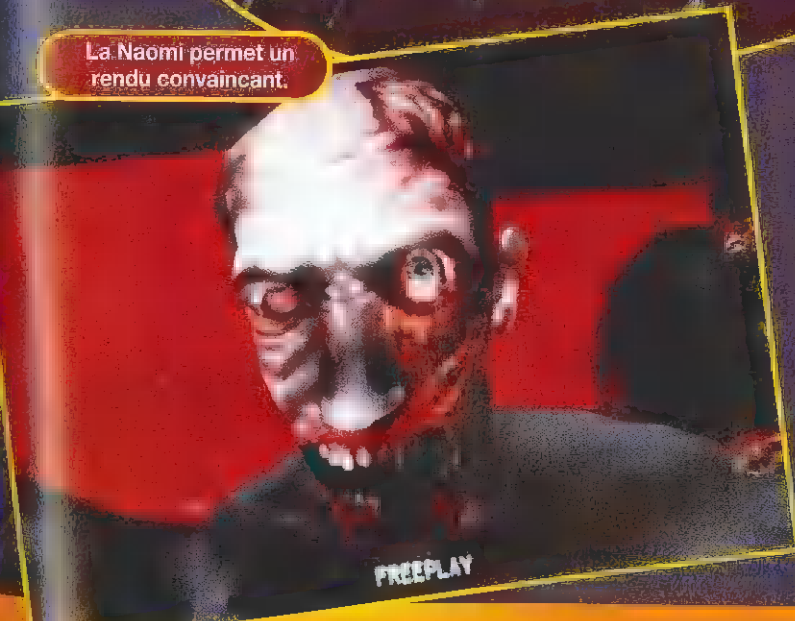
Yoko

Vous adorerez jouer avec la perceuse...

Le décor est en 3D texturée !



La Naomi permet un rendu convaincant.



FREEPLAY

## UNE ORGIE DE CINÉMATIQUES



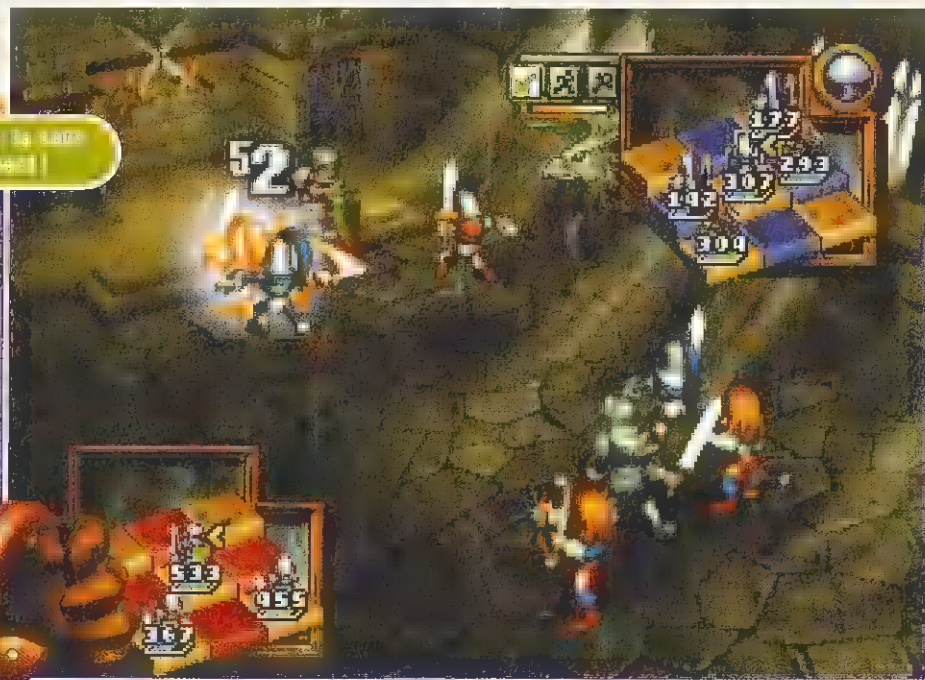
## ARCADE

● Sega AM1/Fin 98



POINTS 1000000





# Ogre Battle 3

Ce projet avance. En attendant le feu vert de Nintendo, Quest pouponne son bébé avant sa sortie prévue entre décembre et janvier.

**C**omme ses grands frères, Ogre Battle 3 contient une encyclopédie complète sur son monde, son histoire et les personnages qui le peuplent. Certains pourraient croire que c'est pour faire style. Erreur, car cette débauche de détails est riche en secrets et autres surprises qui permettent de découvrir des persos, des événements ou des classes bonus. Au sujet des événements, une option permet de les rejouer. Ce qui se révèle fort utile quand on a oublié ou mal compris un détail. Un tableau liste les personnages clés rencontrés au fil du scénario. Il explique également les relations entre eux. Outre cette mine d'informations, Ogre Battle 3 dissimule des possibilités immenses dans son système de classe. En effet, quand un perso

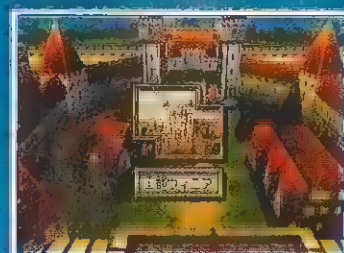
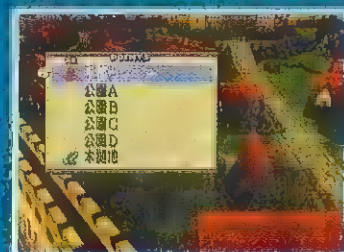
meurt, il devient une sorte d'objet qui se présente sous la forme d'un corps. Parfois, au terme d'une bataille, il se transformera en zombie. On peut aussi introduire une nouvelle classe de revenants en usant d'une magie spéciale ou en se rendant dans un lieu spécifique. Bref, vous ne serez pas au bout de vos surprises. Même chose pour les monstres. Ils

peuvent, dans certaines conditions, constituer la matière première pour des items secrets. Vous voilà prévenu de ce qui vous attend. Ce nouveau volet ne faillit pas à la tradition de la série. Sa richesse en secrets les plus divers lui procure une espérance de vie particulièrement longue.



## AU MENU : DÉPLACEMENTS

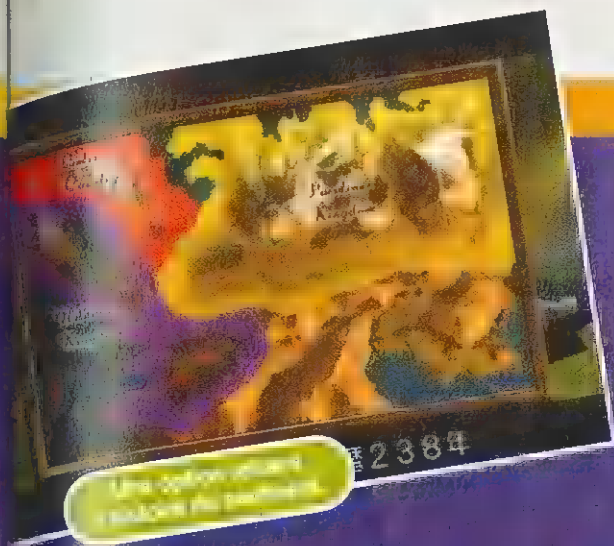
Dans les villes et les châteaux, on se déplace à l'aide d'un menu entre les lieux importants.



**NINTENDO 64**

● Quest/janvier ?





Une collection de tableaux au château.

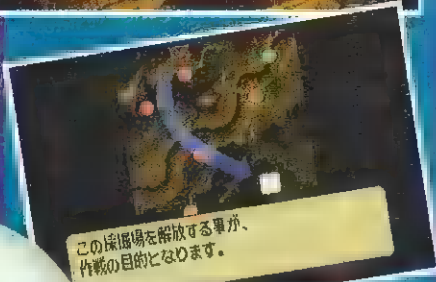
2384

## DE BON CONSEIL

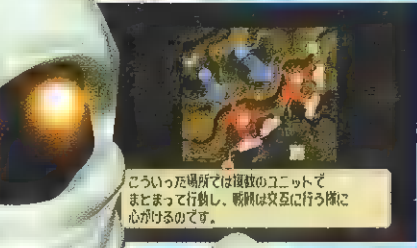
Yugo, votre conseiller, vous donne de précieuses informations tactiques.



軍師ヒューゴ  
「これが今度の作戦じゃ。  
よーく聞いておけよ。」



この楽場場を解放する事が、  
作戦の目的となります。



こういった場所では複数のユニットで  
まとまって行動し、戦術は交互に行う隊に  
心がけるのです。

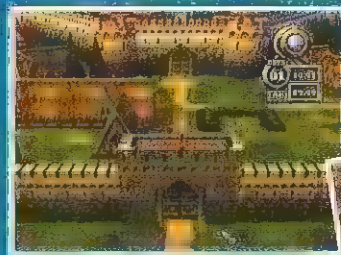
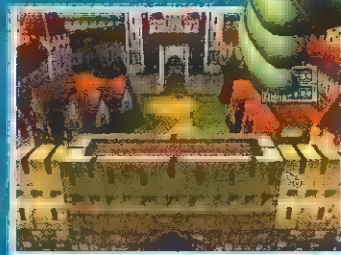


## C'AU-DECA...

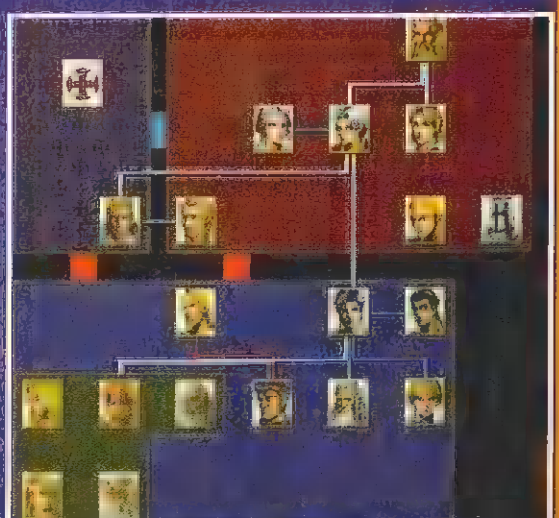
Un simple soldat mort peut  
revenir sous la forme d'un être  
redoutable.

## PRUDENCE !

Avant d'attaquer le château, on  
peut l'étudier sous toutes ses  
coutures en le tournant dans  
tous les sens, sans  
oublier de zoomer.



Commander Haku



Les relations entre les personnages.



# Ehrgeiz

Incompris par les joueurs d'arcade, Ehrgeiz a sombré rapidement dans l'oubli. Il investit à présent la Playstation, bien décidé à laver l'affront.

**D**a principale innovation de ce jeu de combat 3D (premier jeu arcade de Square) consistait à présenter un niveau pourvu de reliefs complexes avec un système de déplacement libre (360 degrés). Le jeu tournait sur le System 12 de Namco, les commandes avaient recours à l'analogique. Sur Playstation, Square a déployé les grands moyens pour réaliser une conversion aussi fidèle que possible. Force est de constater que cette conversion dépasse celle de Tekken. Pour le système de jeu reportez-vous aux numéros 70, 74 et 75 de Consoles+. Square a inclus une montagne

en 3D. On trouve même un ensemble de magasins ! On rencontre aussi des persos bonus originaux (de FFVII). Et ce n'est pas tout. Comme pour Tekken on a droit une bonne dose de films en images de synthèse pour chaque combattant. Bref, Square tient sur Playstation un titre explosif qui était certainement inadapté en arcade.



Contrairement à Tekken, les décors sont en 3D.

## ET NOUS ? ACORS...

Ehrgeiz ne sortira pas en Europe. Raison officielle invoquée, l'équipe ne peut le convertir en 60 images par seconde en Pal... Raison probable, l'équipe travaille déjà sur un autre projet, la remobiliser pour programmer une version Pal ne serait pas économiquement correct. Pffff...

La plate-forme bouge sans ralentir le jeu !



Clouds est l'un des nombreux persos cachés.

## PLAYSTATION

● Square/18 déc.

de nouveautés pour relancer l'intérêt. Ainsi, on trouve un mode RPG, dans lequel on suit un scénario dans des décors

et il sait se servir de son épée !



# ENC

Grâce à vous  
questionnaire  
150 rue Gallie  
Pour remplir

- 1- Vous jouez aux j
- 2- Vous jouez (plus) sur console 1
- 3- En moyenne, com [ ] heures sur c
- 4- Indiquez quelle(s) vous souhaitez ach

Playstation  
Nintendo 64  
Dreamcast  
Saturn  
Game Boy Couleur  
Game Boy classique  
Neo Geo Pocket  
PC  
Mac  
Autre

5- Pour votre PC, av

Lecteur Cédérom  
Modem  
Carte son  
Carte accélératrice 3D  
Imprimante

6- Etes-vous connect

7- Combien de jeux

8- Combien de jeux

9- Quel budget mens sur console : .....

10- Où achetez-vous l boutiques spécialisées vente par correspondan en grandes surfaces sp supermarchés, hyperm rayons spécialisés de le

11- Comment vous pr neufs 1 d'o

12- Vous achetez des officielle 1 Imp

13- Quelles sont vos 3 jeu, un accessoire... ?

les articles (previews, tests des magazines spécialisés les publicités dans les m les publicités à la télévis les démos dans les bout les conseils d'un ami les conseils d'un vendeu les conseils d'une émiss les infos sur l'emballage une K7 vidéo de présent un CD de démo jouable

14- Indiquez vos 3 type 1 à 3 (inscrivez 1 en face deuxième, et enfin 3 pour

Baston ☐ Ave  
Shoot-them-up ☐ Doo  
Beat-them-all ☐ Plat  
Tir ☐ RPG

15- Quels sont actuelle

En 1<sup>er</sup> : .....

En 3<sup>e</sup> : .....

16- Vous attendez avec

En 1<sup>er</sup> : .....

En 3<sup>e</sup> : .....



# ENQUETE LECTEURS



Grâce à vous et à vos remarques, Consoles + s'améliore. Alors dites-nous ce que vous pensez de votre mag' grâce à ce questionnaire. Une fois complété, renvoyez-le avant le 31 janvier 1999 à l'adresse suivante : Enquête Lecteurs Consoles +, 150 rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex. **10 gagnants d'un abonnement de un an à Consoles + seront tirés au sort.** Pour remplir le questionnaire, entourez le chiffre qui correspond à votre réponse, comme ceci ①

1- Vous jouez aux jeux vidéo depuis l'âge de  ans

2- Vous jouez (plusieurs réponses possibles)  
sur console  sur PC ou Mac  en arcade

3- En moyenne, combien d'heures par semaine jouez-vous ?  
 heures sur console  heures sur PC  heures en arcade

4- Indiquez quelle(s) machine(s) vous possédez actuellement et quelle(s) machine(s) vous souhaitez acheter :

	Je possède (cadeaux de Noël 98 inclus)	Je souhaite acheter
Playstation	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nintendo 64	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Dreamcast	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Saturn	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Game Boy Couleur	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Game Boy classique	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Neo Geo Pocket	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PC	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Mac	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Autre	<input type="text"/>	<input type="text"/>

	Je possède (cadeaux de Noël 98 inclus)	Je souhaite acheter
Lecteur Cédérom	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Modem	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Carte son	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Carte accélératrice 3D	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Imprimante	<input type="text"/>	<input type="text"/>

5- Pour votre PC, avez-vous déjà ou souhaitez-vous acheter le matériel suivant ?

oui  non

6- Etes-vous connecté à Internet ?

7- Combien de jeux avez-vous ?  jeux pour console  jeux pour micro

8- Combien de jeux achetez-vous par mois ?  jeux pour console  jeux pour micro

9- Quel budget mensuel consacrez-vous à l'achat de jeux vidéo ?

sur console :  francs sur micro :  francs

10- Où achetez-vous habituellement vos jeux ? (plusieurs réponses possibles)

boutiques spécialisées (type Micromanix, Score Games)	<input type="text"/>
vente par correspondance	<input type="text"/>
en grandes surfaces spécialisées (type Fnac, Virgin, Toys'R Us...)	<input type="text"/>
supermarchés, hypermarchés (Auchan, Carrefour, etc.)	<input type="text"/>
rayons spécialisés de la grande distribution (Conforama, Boulanger, Darty, etc.)	<input type="text"/>

11- Comment vous procurez-vous vos jeux ? (plusieurs réponses possibles)

neufs  d'occasion  en échange

12- Vous achetez des jeux en version (plusieurs réponses possibles)

officielle  import (Japon, Etats-Unis)

13- Quelles sont vos 3 sources d'information principales pour choisir ou acheter un jeu, un accessoire... ?

	la 1 <sup>re</sup>	la 2 <sup>e</sup>	la 3 <sup>e</sup>
les articles (previews, tests, comparatifs...)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
des magazines spécialisés	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
les publicités dans les magazines	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
les publicités à la télévision ou au cinéma	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
les démos dans les boutiques	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
les conseils d'un ami	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
les conseils d'un vendeur	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
les conseils d'une émission télé	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
les infos sur l'emballage du jeu	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
une K7 vidéo de présentation	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
un CD de démo jouable	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

14- Indiquez vos 3 types de jeux préférés dans la liste ci-dessous, en les classant de 1 à 3 (inscrivez 1 en face du jeu que vous aimez le plus, 2 pour celui que vous choisissez en deuxième, et enfin 3 pour celui que vous choisissez en troisième).

Baston <input type="checkbox"/>	Aventure-action 3D <input type="checkbox"/>	Stratégie <input type="checkbox"/>	Auto-moto <input type="checkbox"/>
Shoot-them-up <input type="checkbox"/>	Doom-like <input type="checkbox"/>	Simulation <input type="checkbox"/>	Foot <input type="checkbox"/>
Beat-them-all <input type="checkbox"/>	Plate-forme <input type="checkbox"/>	Réflexion (type tétis) <input type="checkbox"/>	Basket <input type="checkbox"/>
Tir <input type="checkbox"/>	RPG (jeux de rôle) <input type="checkbox"/>		Snowboard <input type="checkbox"/>

15- Quels sont actuellement vos 3 jeux préférés ? (citez 3 titres par ordre de préférence)

En 1<sup>re</sup> :  En 2<sup>e</sup> :

En 3<sup>e</sup> :

16- Vous attendez avec impatience la sortie de (citez 3 titres par ordre de préférence) :

En 1<sup>re</sup> :  En 2<sup>e</sup> :

En 3<sup>e</sup> :

17- Depuis combien de temps lisez-vous Consoles + ?

depuis moins de 6 mois	<input type="text"/>	depuis 3 à 4 ans	<input type="text"/>
depuis 6 mois à 1 an	<input type="text"/>	depuis 5 ans et plus	<input type="text"/>
depuis 1 à 2 ans	<input type="text"/>		

18- D'habitude, vous lisez Consoles +

Tous les mois	<input type="text"/>	3 à 4 fois par an	<input type="text"/>
6 à 10 fois par an	<input type="text"/>	Moins souvent	<input type="text"/>

19- Le plus souvent, comment vous procurez-vous Consoles + ?

je l'achète moi-même (librairie, bureau tabac, etc...)	<input type="text"/>
quelqu'un avec qui je vis l'achète ou est abonné	<input type="text"/>
je suis moi-même abonné	<input type="text"/>
je l'emprunte à un copain	<input type="text"/>
on me l'offre	<input type="text"/>

20- Si vous avez acheté vous-même ce numéro de Consoles +, indiquez les 3 raisons principales de votre choix.

	ma 1 <sup>re</sup> raison	ma 2 <sup>e</sup> raison	ma 3 <sup>e</sup> raison
par simple curiosité	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
parce ce que je l'achète régulièrement	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
pour la BD Tomb Raider	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
pour le reportage sur la Dreamcast	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
pour le test de Zelda	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
pour le test de Virtua Fighter 3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

21- D'habitude, en dehors de vous, combien de personnes lisent votre numéro de Consoles + ?

personnes

22- En moyenne, combien de fois reprenez-vous en main un même numéro de Consoles + pour le lire, le parcourir ou le consulter ?

fois

23- Que pensez-vous des rubriques de Consoles + ?

	super	bien	moyen	nul	je ne lis pas
Trombinoscope	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Japon divers (salon, life style...)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Japon Previews	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
News	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Les Dossiers / Reportages	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Work in Progress	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Tests	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Speedy Gonzatest	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Tips	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Courrier	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Services + et Shop In	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Petites annonces	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

24- Souhaitez-vous trouver ces informations dans la rubrique News ?

	oui	non
business (chiffres de vente de jeux, rachats...)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
adresses de sites internet	<input type="text"/>	<input type="text"/>
annonces de sorties de jeux	<input type="text"/>	<input type="text"/>
accessoires	<input type="text"/>	<input type="text"/>
produits dérivés de jeux vidéo (montres, figurines, vêtements...)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
jeux de rôle	<input type="text"/>	<input type="text"/>
jeux de société	<input type="text"/>	<input type="text"/>
mangas	<input type="text"/>	<input type="text"/>
BD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
cinéma	<input type="text"/>	<input type="text"/>
K7 vidéo	<input type="text"/>	<input type="text"/>
musique	<input type="text"/>	<input type="text"/>
personnes célèbres (chanteurs, acteurs...) qui jouent	<input type="text"/>	<input type="text"/>
revue de presse de magazines étrangers	<input type="text"/>	<input type="text"/>
autre	<input type="text"/>	<input type="text"/>

25- Depuis que vous lisez Consoles +, quelle couverture vous a le plus séduit ? (indiquez le n° de Consoles + et l'illustration en couverture)

26- Depuis que vous lisez Consoles +, quels sont les 2 cadeaux (offerts avec le magazine) que vous avez préférés ?

En 1<sup>re</sup> :

En 2<sup>e</sup> :

27- Consoles + a sorti des hors série dédiés à la Playstation. Les avez-vous achetés ?

	oui	non
n°8H : Soluces Tomb Raider II, Crash Bandicoot 2... + CD démo Gex 3D	<input type="text"/>	<input type="text"/>
n°9H : Soluces Resident Evil 2, Grand Theft Auto, Alerte Rouge...	<input type="text"/>	<input type="text"/>
n°10H : Soluces Parasite Eve, Time Crisis, Riven...	<input type="text"/>	<input type="text"/>
n°11H : Soluces Spyro, Medieval, Breath of Fire III, Wild Arms, Tenchu...	<input type="text"/>	<input type="text"/>
n°12H : Soluces Tomb Raider III, Crash Bandicoot 3, L'Exode d'Abe...	<input type="text"/>	<input type="text"/>



## 28- Qu'avez-vous pensé de ces hors série ?

	super	bien	moyen	nul
n°8H : Tomb Raider II + CD demo Gex 3D	1	2	3	4
n°9H : Resident Evil 2, Grand Theft Auto...	1	2	3	4
n°10H : Parasite Eve, Time Crisis, Riven...	1	2	3	4
n°11H : Spyro, Medieval, Breath of Fire III...	1	2	3	4
n°12H : Tomb Raider III, Crash Bandicoot 3...	1	2	3	4

## 29- Les hors série Playstation de Consoles + comportent des jaquettes tips

- a) L'avez-vous remarqué ? oui 1 non 2  
 b) Pensez-vous que ce soit une bonne idée oui 1 non 2  
 c) Que faites-vous des jaquettes tips ?

	oui	non
Je les lis	1	2
Je les lis et les laisse dans le magazine	1	2
Je les lis, les découpe et les range dans mes CD Playstation	1	2

## 30- Vous lisez un magazine de jeux vidéo depuis l'âge de ans

## 31- En général, combien de magazines de jeux vidéo achetez-vous par mois et quel budget y consacrez-vous ? magazines de jeux vidéo ..... francs

## 32- Pour chacun des magazines suivants, dites-nous si vous le connaissez, et si vous le lisez régulièrement (ou si vous êtes abonné), de temps en temps, rarement ou jamais.

Je lis ce magazine	régulièrement (ou abonné)	de temps en temps	rarement	jamais	je ne connais pas
CD Consoles	1	2	3	4	5
Consoles +	1	2	3	4	5
Consoles News	1	2	3	4	5
Joypad	1	2	3	4	5
L'Essentiel des Achats pour Consoles	1	2	3	4	5
Player One	1	2	3	4	5
Playmag	1	2	3	4	5
Play Power	1	2	3	4	5
Player Solutions	1	2	3	4	5
PlayerStation	1	2	3	4	5
PlaySoluces	1	2	3	4	5
PlayStation Magazine	1	2	3	4	5
Total Play	1	2	3	4	5
Ultra Play	1	2	3	4	5
64 Player	1	2	3	4	5
64 Soluces	1	2	3	4	5
Game Play 64	1	2	3	4	5
Nintendo Magazine	1	2	3	4	5
SOS 64	1	2	3	4	5
Ultra 64	1	2	3	4	5
X64	1	2	3	4	5

## 33- Inscrivez le nom de vos 3 magazines de jeux vidéo préférés : le 1<sup>er</sup>, le 2<sup>e</sup> et le 3<sup>e</sup>. Pour chacun, indiquez les 3 raisons principales de votre choix (parmi la liste ci-dessous).

mes 3 magazines préférés :	le 1 <sup>er</sup>	le 2 <sup>e</sup>	le 3 <sup>e</sup>
par habitude	1	2	3
il parle de toutes les consoles	1	2	3
il parle uniquement de ma console	1	2	3
il parle uniquement de ma console et c'est l'officiel	1	2	3
la couverture est plus claire	1	2	3
la mise en page, la présentation, sont plus belles	1	2	3
la mise en page, la présentation, sont plus claires	1	2	3
les photos sont plus belles	1	2	3
pour le ton, l'humour	1	2	3
il y a plus de pages	1	2	3
il est moins cher	1	2	3
il est plus complet : plus de rubriques, plus d'infos	1	2	3
il est plus sérieux, c'est celui en lequel j'ai le plus confiance	1	2	3
c'est celui qui m'aide le mieux pour choisir mes jeux	1	2	3
il y a plus d'infos sur le Japon	1	2	3
il y a plus de tests en général	1	2	3
il y a plus de tests import	1	2	3
les tests sont plus objectifs, plus crédibles	1	2	3
il y a plus de dossiers	1	2	3
les dossiers sont plus intéressants	1	2	3
il y a plus d'infos en exclusivité	1	2	3
il y a plus de news, d'actu sur les jeux	1	2	3
il y a plus de tips et de soluces	1	2	3
les tips et soluces sont meilleurs	1	2	3
pour les suppléments soluces ou tips	1	2	3
pour le CD de démo	1	2	3

## 34- En général, quelles sont les 3 raisons qui vous font choisir les magazines que vous achetez ?

	ma 1 <sup>ère</sup> raison	ma 2 <sup>e</sup> raison	ma 3 <sup>e</sup> raison
la photo ou l'illustration de couverture	1	2	3
les titres de couverture	1	2	3
le cadeau offert avec le magazine	1	2	3
le nombre de pages	1	2	3
l'avis d'un copain	1	2	3
le prix du magazine	1	2	3
les concours	1	2	3
l'habitude	1	2	3
autre raison	1	2	3

précisez laquelle :

## 35- Comment trouvez-vous les notes que les magazines suivants donnent aux jeux ?

	trop dures	comme il faut	trop cool	je ne connais pas
CD Consoles	1	2	3	4
Consoles +	1	2	3	4
Consoles News	1	2	3	4
Joypad	1	2	3	4
L'Essentiel des Achats pour Consoles	1	2	3	4
Player One	1	2	3	4
Playmag	1	2	3	4
Play Power	1	2	3	4
Player Solutions	1	2	3	4
PlayerStation	1	2	3	4
PlaySoluces	1	2	3	4
PlayStation Magazine	1	2	3	4
Total Play	1	2	3	4
Ultra Play	1	2	3	4
64 Player	1	2	3	4
64 Soluces	1	2	3	4
Game Play 64	1	2	3	4
Nintendo Magazine	1	2	3	4
SOS 64	1	2	3	4
Ultra 64	1	2	3	4
X64	1	2	3	4

## 36- Quels sont les 3 cadeaux que vous préféreriez trouver en couverture de votre magazine ? Indiquez celui que vous préféreriez en 1<sup>er</sup>, en 2<sup>e</sup>, puis en 3<sup>e</sup>.

	en 1 <sup>er</sup>	en 2 <sup>e</sup>	en 3 <sup>e</sup>
un guide de tips, soluces, coups spéciaux, plans...	1	2	3
1 K7 vidéo de présentation de jeux	1	2	3
1 carte de remise sur les achats de jeux	1	2	3
1 poster géant d'un héros de jeu vidéo	1	2	3
1 calendrier avec des héros de jeux	1	2	3
1 agenda avec des héros de jeux	1	2	3
1 CD audio de musique de jeux	1	2	3
1 CD de démo de jeux	1	2	3
autre cadeau	1	2	3

## 37- Mis à part les jeux vidéo, qu'est-ce qui vous passionne dans la vie ?

	beaucoup	assez	peu	pas du tout
le basket	1	2	3	4
le foot	1	2	3	4
les arts martiaux	1	2	3	4
le roller	1	2	3	4
le skate	1	2	3	4
le ski, snowboard...	1	2	3	4
le vélo, VTT	1	2	3	4
le surf, windsurf...	1	2	3	4
les livres	1	2	3	4
la musique	1	2	3	4
le cinéma	1	2	3	4
les films en K7 vidéo	1	2	3	4
la télévision	1	2	3	4
les dessins animés	1	2	3	4
les mangas	1	2	3	4
les bandes dessinées	1	2	3	4
les jeux de rôle	1	2	3	4
les jeux de société	1	2	3	4
les filles	1	2	3	4
les fringues	1	2	3	4
les copains	1	2	3	4
autre	1	2	3	4

## 38- Lisez-vous régulièrement d'autres magazines que des magazines de jeux vidéo ?

oui 1 non 2

lesquels ?

## 39- Lisez-vous régulièrement

des bandes dessinées ou comics oui 1 non 2

lesquels ?

des mangas oui 1 non 2

lesquels ?

## 40- Avez-vous un compte-chèque, un livret jeune, etc. ?

oui 1 non 2

dans quelle banque ?

41- Vous êtes un garçon 1 une fille 2

42- Quel est votre âge ?  ans

## 43- Vous êtes

écolier (jusqu'au CM2)	1
collégien (6e à 3e)	2
en formation technique ou professionnelle	3
lycéen (2nde à terminale)	4
en formation supérieure (université...)	5
vous avez terminé vos études	6

## 44- Indiquez vos coordonnées ci-dessous

Nom ..... Prénom .....  
 Adresse .....  
 Code postal .....  
 Ville ..... Tel. (facultatif) .....

Toute l'équipe de Consoles + vous remercie d'avoir consacré un peu de temps à remplir ce questionnaire. N'hésitez pas, si vous le souhaitez, à vous exprimer plus longuement sur une page séparée (critiques, suggestions... sont les bienvenues).



ment aux jeux ?  
ne connais pas

ure de votre

en 3°

?  
pas du tout

de jeux vidéo?

1 non 2

s, si vous le

# PAR ICI LA SORTIE

- Novembre 98** Nous sommes les premiers à vous donner la solution de **TOMB RAIDER III™** PS  
**Novembre 98** Idem pour les codes, en power-exclu! Par ici la fin du niveau! PS  
**Novembre 98** Et la solution de **L'EXODE D'ABE™**? Oui oui, aussi! PS  
**Novembre 98** Les premiers encore pour **TAIL CONCERTO™** PS  
**Décembre 98** La solution de **ZELDA 64™** d'abord chez nous. N64  
**Décembre 98** blablabla premiers blablabla solution blablabla **CRASH BANDICOOT 3™** PS  
**Décembre 98** Et aussi pour celle d'**AKUJI THE HEARTLESS™** PS

## LES SOLUTIONS & LES ASTUCES POUR TOUS LES JEUX DU MONDE

Grand jeu  
est tout

# 3615 ASTU 3615 SOLU

Et quand on  
ne va plus

**GAGNEZ UNE DREAMCAST™** UNE PLAYSTATION™ OU UNE NINTENDO 64™  
AVEC LES JEUX DE VOTRE CHOIX, GAGNEZ LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS, GAGNEZ UN PC TOUT ÉQUIPÉ, ETC.



**CHEZ ULTIMA, LES PRIX TIENNENT LA ROUTE !**

**TOCA 2**  
**269 F**



**TOCA 2 est à 369 F, Ultima te reprend Colin Mac Rae ou Gran Turismo pour 100 F... Tu pourras piloter le nouveau hit à prix d'ami !**

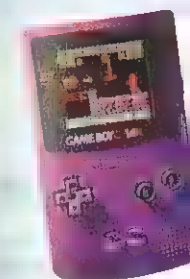


**CRASH BANDICOOT 3**  
**269 F**



**Crash Bandicoot 3 est à 369 F, Ultima te reprend Crash Bandicoot 2 100 F pour délier au meilleur prix !**

**15**  
**AIX EN PR**  
**NANTES**  
**Pack**  
**La N**  
**+ M**



**U**  
**ON**

• PARIS/RÉGION PARISIENNE  
PARIS / REPUBLIQUE JEUX  
5, bd Voltaire - 75011  
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : ■  
PARIS / Gobelins  
57, avenue des Gobelins - 75013  
Tél : 01 47 07 33 00  
PARIS / REPUBLIQUE BOU  
7, bd Voltaire - 75011  
Tél : ■ 47 00 94 84  
PARIS / SAINT-GERMAIN-D  
73, bd Saint-Germain - 75005  
Tél : 01 43 54 50 00  
ASNIERES  
95, avenue de la Marn - 92600  
BRUNOY  
18, rue Pasteur - 91800  
CERGY PONTOISE  
C.Cial « les 3 fontaines » ■ dessus de la  
7 grand place - 95000  
ISSY LES MOULINEAUX 01  
C.Cial « Des 3 Moulins » - 92130  
OSNY-PONTOISE 01  
C.Cial de l'Oséraie  
Galerie marchande Auchan - 9552  
PUTEAUX 01  
25, bd Richard Wallace - 92600

**LE**

**ULTIMA EN VPO**



# 15 NOUVEAUX ULTIMA

AIX EN PROVENCE - AUXERRE - BRUAY LA BRUSSIÈRE - DIEPPE - FLERS - LAVAL 2 - LES SABLES D'OLONNE  
NANTES - ORLÉANS - RENNES - ROUEN SUD - SENS - SAINT BRIEUC - VENCE - SOISSONS

**Pack Nintendo 64 :**  
**La Nintendo 64**  
**+ Mario 64**



**790 F**

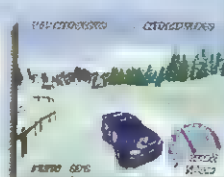
**TUROK 2**  
**299 F**



**TUROK 2 est à 399 F. Ultima te reprend TUROK1 100 F, pour découvrir le nouveau hit d'aventure.**



**V-RALLY 64**  
**299 F**



**V-RALLY 64 est à 399 F. Ultima te reprend F1 World Grand Prix 100 F, pour piloter moins cher.**



**LA GAME BOY ECRAN COULEUR 399 F**

**La Game Boy écran couleur est dispo à 499 F**  
**ULTIMA te reprend ton ancienne Game Boy pocket 100 F**  
**Tu pourras ainsi l'emporter au meilleur prix !**

**Zelda 64**  
**429 F**



# ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

## PARIS/RÉGION PARISIENNE

**PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDEO**  
5, bd Voltaire - 75011  
Tél : 01 43 38 31 - Fax : 01 43 11 86  
**PARIS / Gobelins**  
57, avenue des Gobelins - 75013  
Tél : 01 47 07 33  
**PARIS / REPUBLIQUE BOUTIQUE MICRO**  
7, bd Voltaire - 75011  
Tél : 01 47 00 84  
**PARIS / SAINT-GERMAIN-DES-PRES**  
73, bd Saint-Germain - 75005  
Tél : 01 43 50  
**ASNIERES** 01 47 49 47  
95, avenue de la Marna - 92600  
**BRUNOY** 69 39 55 82  
18, rue Pasteur - 91800  
**CERGY PONTOISE** 30 31 25 25  
C.Cial « les 3 fontaines » au dessus de la gare RER  
7 grand place - 95000  
**ISSY LES MOULINEAUX** 01 47 36 17 03  
C.Cial « Des 3 Moulins » - 92130  
**OSNY-PONTOISE** 01 30 38 48  
C.Cial de l'Oseraie  
Galerie marchande Auchan - 95522  
**PUTEAUX** 01 47 72 23 23  
25, Richard Wallace - 92800

## PROVINCE

**ABBEVILLE** 03 22 19 04 04  
9, rue Jean-Jaurès - 80100  
**AIX EN PROVENCE** NOUVEAU  
18, rue Paul Bert - 13100  
Tél : 04 42 96 19 19  
**AJACCIO** 04 95 20 25 81  
5, avenue Beverini - 20000  
**ANNECY** 04 56 72 45 00  
Passage Gruffaz - 74000  
**ARRAS** 03 21 23 10 10  
29, rue Gambetta - 62000  
**AUCH** 05 62 05 32 62  
36, rue de Lorraine - 32000  
**AUXERRE** NOUVEAU  
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000  
Tél : 03 86 51 57 59  
**BALLARUC** 04 67 43 64 16  
C.Cial Carrefour boutique n° 11 - 34540  
**BASTIA** 04 95 31 68 70  
2, rue de la Miséricorde - 20200  
**BORDEAUX** 05 56 92 85 11  
203, rue Sainte-Catherine - 33000  
**BREST** 02 98 80 62 14  
12, rue Louis Pasteur - 29200  
**BETHUNES** NOUVEAU  
C.Cial CORA Bruay - 62700  
Tél : 03 21 53 38 48  
**CAEN** 02 31 86 64 84  
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000  
**CASTRES** 05 63 59 28 03  
6, rue Henri - 81100  
**CHARTRES** 02 37 21 60 50  
10, rue de la Poêle percée - 28000

**COMPIEGNE** 03 44 40 48 97  
10, rue des Bonnetiers - 60200  
**DAX** 05 58 74 00 58  
33, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100  
**DIEPPE** NOUVEAU  
C.Cial Belvédère Auchan - 76200  
Tél : 02 35 84 74 14  
**DOUAI** 03 27 71 60 70  
57, place d'armes - 59500  
**FLERS** NOUVEAU  
65, rue de Domfront - 61100 - 02 33 64 39 44  
**GRENOBLE** 04 76 00 08 23  
4, rue Saint-Jacques - 38000  
**LA ROCHELLE** 05 46 41 80 81  
14, rue du Pas de Minage - 17000  
**LAVAL** 02 43 53 36 80  
10, rue Val de Mayenne - 53000  
**LAVAL 2** NOUVEAU  
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000  
Tél : 03 48 30 76  
**LE MANS** 02 43 43 35 92  
7, rue Victor Bonhomme - 72000  
**LENS** 03 21 42 62 63  
C.Cial CORA Vendin le Vrail - 62880  
**LIBOURNE** 05 57 25 50 11  
12, allée Robert Boulin - 33500  
**LILLE** 03 20 12 98 99  
C.Cial des Tanneurs - 59000  
**LORIENT** 02  
97 84 87 38  
6, place des Halles Saint-Louis - 56100  
**LYON** 04 72 60 83 72  
58, cours Lafayette - 69003

**MONTPELLIER** 67 92 97 59  
C.Cial Le Triangle - Rue Jules Millau - 34000  
**NANCY** 03 83 35 49 33  
Galerie Saint-Sébastien - 54000  
**NANTES** NOUVEAU  
12, rue Jean-Jaques Rousseau - 44000  
Tél : 02 40 48 57 05  
**NIMES** 04 66 76 16 16  
2, rue des Griffes - 30000  
**ORLÉANS** NOUVEAU  
1, rue Isaac Jogues (près des Halles Chatelet) - 45000  
Tél : 38 53 38 36  
**PAU** 05 58 27 18 86  
1, rue du Docteur Simian - 64000  
**PERPIGNAN** 68 66 62 11  
C.Cial - Cabestani - 1, rue des Berges - 66300  
**PROVINS** 01 60 67 68  
14-16, rue Victor Arnaud - 77160  
**RENNES-CESSON** NOUVEAU  
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510  
Tél : 02 23 45 07 07  
**RODEZ** 05 68 41 79  
6, avenue Victor Hugo - 12000  
**ROUEN** 02 35  
50, rue Grand Pont - 76000  
**ROUEN SUD - TOURVILLE** NOUVEAU  
11, C.Cial Carrefour galerie marchande - 76410  
Tél : 02 35 81  
**ROYAN** 05 46 05 21 79  
62, bd de la République - 17200  
**SABLES D'OLONNE** NOUVEAU  
34, rue des Halles - 85100  
Tél : 51 21 61

**SAINT-BRIEUC-LANGUEUX** NOUVEAU  
C.Cial Carrefour Langueux - 22360  
Tél : 02 96 52 07 07  
**SAINT-MALO** 02 23 18 18 23  
75 bis, bd des Talards - 35120  
**SENS** NOUVEAU  
47, Grande rue - 89100 - Tél : 03 86 64 99 17  
**SOISSONS** NOUVEAU  
4, rue St Christophe - 02200  
Tél : 03 23 93 11  
**STRASBOURG** 03 88 62 03 52  
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000  
**TOULOUSE** 05 61 12 33 34  
11, rue des Lois - 31000  
**TOULOUSE** 05 61 61 54 00  
C.Cial Cramont Auchan - 31200  
**VENCE** NOUVEAU  
164, avenue Emile Hugues - 06140  
Tél : 04 93 24 00 34  
**VILLEFRANCHE** 04 74 65 94 39  
11, rue des Marais - 69400  
**VOIRON** 04 76 65 72 55  
2, avenue George Frier - 38500

Bientôt : DIJON - NIORT

\* Dans les magasins participant à l'opération

Peter's Plane

**LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !**

REVENDEURS REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 66 97 70.

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS



## NEWS

# Bizness HISTORIQUE !

Le Sell (Syndicat des éditeurs de loisirs interactifs) et la société européenne d'études marketing GFK ont communiqué des chiffres très intéressants sur les résultats des ventes de l'année 98 en France et en Europe. Le milieu du jeu vidéo se porte plutôt bien dans l'Hexagone, mais les pirates sévissent...



**C**'est une véritable explosion, "une année historique", qu'ont connue les ventes de jeux et de consoles cette année en France. Selon les données de GFK, 8,5 millions de jeux (contre 5,7 en 97) et 2,3 millions de consoles (contre 1,63 en 97) se sont arrachés sur notre territoire, et ces résultats ne concernent que les premiers trimestres de l'année. Quand on sait que 45 % des ventes s'effectuent sur les trois derniers mois de l'année, on comprend mieux pourquoi 98 est considérée comme "une année historique".

## L'effet Coupe du monde

Au niveau des jeux, GFK a réalisé pour la première fois un classement européen des meilleures ventes (consoles et PC confondus - voir tableau). On y remarque que Gran Turismo réalise une performance d'autant plus étonnante qu'il est uniquement disponible sur Playstation (les chiffres de Coupe du monde 98 totalisent eux les ventes PC, PS et N64 !), et que "l'effet Coupe du monde" a fonctionné à merveille (EA palpe gros : deux de ces titres sont en pole position...).

Au niveau du chiffre d'affaires dégagé, on note que les jeux Nintendo 64 rapportent davantage. Normal, ils sont vendus plus cher !

Le marché français du loisir interactif (jeux consoles, PC et produits multimédia) est en hausse de 58 % par rapport à 97, et GFK d'indiquer que "c'est la première fois que les produits du loisir interactif sont aussi bien placés dans les intentions d'achat pour Noël". Aux dires d'un chargé d'études de cette société, les consoles et les micros seront, en matière de

biens dits durables, parmi les six types de produits les plus vendus à Noël. Seule inquiétude : le phénomène grandissant que constitue le piratage. Le Sell a profité de cette conférence pour faire part de sa crainte face à un fléau qui prend des proportions colossales.

"Certains trafics ont une dimension internationale. Ils mettent en place de véritables usines en Europe de l'Est ou en Asie, et se traduisent par des

expéditions de colis de centaines ou de milliers d'exemplaires !", indique le délégué général du Sell, Hervé Pasmigraud. Celui-ci estime également que 80 millions de CD vierges auraient été vendus en Europe en 97 (dont 10 millions en France), et évaluée à 1,5 milliard de francs le manque à gagner dû au piratage en France. Si ces chiffres sont vérifiés, la perte serait équivalente au résultat du marché du CD-Rom en 97 !



## NINTENDO 64

■ **SUPER GAME 64.** L'éditeur/constructeur vient de livrer les chiffres de ses ventes de consoles dans le monde. La Game Boy vient en tête avec 70 millions d'exemplaires (et 300 millions de jeux !). La Snes suit avec 50 millions d'unités (et 377 millions de cartouches), et la N64 avec 20 millions de consoles et 88 millions de jeux ; 1,5 million de GB Couleur ont été vendues au Japon.

### ■ ZELDA VERSION DD.

L'extension reviendrait une nouvelle fois sur le devant de la scène après retard, annulation, retour, retard...

## CLASSEMENT

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19
- 20
- 21

Classement réalisés (huit pays auditionnés)

## Film, suite FINAL FANTASY SQUARE

● Les finances... on ne vous apprendra pas que le mythique Final Fantasy est plus de sûreté et de Dreamcast, la honte du Japon en février au Japon dont le développement épisode. Il est prévu pour le Japon (le 9/9/99) si bon chemin et la quelle il travaille images de synthèse filiale de Sony) et Il sera réalisé sous Hironobu Sakaguchi peras du scénario presse française images tirées d'une chaîne de l'image ces illustrations n



CLASSEMENT	JEUX	UNITES VENDUES	CHIFFRE D'AFFAIRES
1	GRAN TURISMO (PS)	733 000	71 millions F
2	COUPE DU MONDE 98 (PS, N64, PC)	731 700	238,88 millions F
3	FIFA EN ROUTE... (PS, PC)	694 200	212,86 millions F
4	TOMB RAIDER 2 (PS, PC)	618 100	167,50 millions F
5	RESIDENT EVIL 2 (PS)	389 500	147,71 millions F
6	TOMB RAIDER (PS, PC)	335 500	59,91 millions F
7	TEKKEN 2 (PS)	270 000	44,71 millions F
8	CRASH BANDICOOT (PS)	268 500	47,85 millions F
9	GOLDEN EYE 007 (N64)	233 600	101,92 millions F
10	ANNO 1602 (PC)	232 700	58,39 millions F
11	DIDDY KONG RACING (N64)	215 400	81,98 millions F
12	SUPER MARIO 64 (N64)	213 800	81,18 millions F
13	BANJO-KAZOOIE (N64)	210 900	82,78 millions F
14	TOCA TOURING (PS, PC)	203 600	63,80 millions F
15	ALICE IN MIRROR (PC)	201 900	63,90 millions F
16	GRAN THEFT AUTO (PS)	200 500	74,57 millions F
17	COMMANDO (PC)	198 500	58,79 millions F
18	COLIN MCRAE RALLY (PS, PC)	188 900	73,04 millions F
19	GOLD GAMES 2 (PC)	184 900	N.C.
20	FORMULA ONE 97 (PS)	171 600	60,26 millions F
21	TEKKEN 3 (PS)	163 100	41,57 millions F

Classement réalisé à partir des résultats de vente de plus de 10 000 distributeurs européens (huit pays auditionnés), sur les neuf premiers mois de l'année 98. Sources : GFK - Charttrack

## Film, suite, etc.

### FINAL FANTASY : LA BOUÉE DE SQUARE

● Les finances de Squaresoft ne sont pas au beau fixe, on ne vous apprend rien. L'éditeur compte sur son mythe Final Fantasy pour sortir la tête de l'eau. Pour plus de sûreté et face à la concurrence de Zelda et de la Dreamcast, la huitième fournie (sur Playstation) devrait sortir début février au Japon. La rumeur parle déjà d'un éventuel Final Fantasy IX, dont le développement s'effectuerait en parallèle de celui du huitième épisode. Il est prévu sur Playstation dès la fin de l'année 99 au Japon (le 9/9/99). Mais la saga Final Fantasy ne s'arrêtera pas en si bon chemin et Square vient d'officialiser la rumeur selon laquelle il travaillerait sur le film basé sur la série. Ce film en images de synthèse sera distribué par Columbia Pictures (une filiale de Sony) et sortira normalement en été 2001 aux Etats-Unis. Il sera réalisé sous la direction du patron américain de Square, Hironobu Sakaguchi. Al Reinert, l'homme d'"Appolo 13", s'occupera du scénario. A noter que toutes les "photos" parues dans la presse française et faisant référence à ce film, sont en réalité des images tirées d'une démo réalisée pour la grand-messe américaine de l'image de synthèse : le Siggraph... Renseignements pris, ces illustrations n'ont rien à voir avec le film.



## SONY BIZ

■ **PLAYSTATION 2000.** La conférence de présentation de la machine aux éditeurs tiers (Namco, Square, From Software, Capcom, Konami, etc.) aura lieu mi-décembre, et non fin novembre. Les dernières infos indiquent que Toshiba fabriquera le CPU (LSI 64 bits Risc avec décodeur Mpeg2 intégré). Selon les rumeurs, la bête serait pourvue d'un connecteur IEEE capable de relier la console à toute la gamme des produits Sony (lecteur vidéo numérique, imprimante...). Outre des fonctions Web TV, la machine pourrait charger, à partir du Net, des fichiers MP3 (compression audio de même qualité qu'un fichier audio normal sur CD mais occupant dix fois moins de place).

### ■ LE PERE NOEL EN VUE ?

Pour contrer Sega et Nintendo, SCEI baisserait prochainement le prix de sa Playstation au Japon pour l'amener à 9 800 yens (environ 460 F) et sortirait un pack Playstation + Pocket-Station à 12 000 yens (580 F).

■ **LA PS UNIVERSELLE ?** Une sorte de cartouche nommée "Sniper", de la taille d'une Action Replay, est en vente au Japon. Se branchant sur le port d'extension, à l'arrière de la console, elle permet de faire tourner les CD-Rom

de jeux de n'importe quel pays sur toutes les PS. La bête est vendue aux alentours de 450 francs.

■ **SQUARE (ENCORE ?).** Eh oui, encore ! L'éditeur va sortir un second volet de Parasite Eve malgré l'échec relatif du premier opus. Pour l'occasion, les équipes américaines ont été écartées, et le jeu serait développé au Japon. Toujours selon la rumeur, l'éditeur adapterait la suite de Chrono Trigger sur la Playstation 2000.



## BIZNESS

■ **VIRGIN INTERACTIVE.** Le feuilleton Virgin (voir C+ 81) est en passe d'aboutir ! La direction du groupe (Tim Chaney, président européen, et quelques financiers) s'est chargée de racheter à Viacom la structure mondiale de Virgin Interactive. Les financiers appellent ça un "Management Buy Out" (MBO). Mais si ce consortium a racheté les différentes filiales de VIE dans le monde, on a aussi appris que la filiale américaine fermera ses portes dans le courant de l'année prochaine.

■ **CANAL+ DE BROUILLES ?** Infogrames et Canal+ sont-ils sur le point de rompre leurs accords (de distribution tout du moins) ? C'est ce que laisse entendre CTW. Le groupe Vivendi (ex-Générale des eaux) vient en effet de racheter le plus gros éditeur mondial de jeux PC, Cendant, pour un montant estimé à plus de 3,6 milliards de francs ! Vivendi possédant plus de 30 % du capital de Canal+, et Cendant étant un concurrent d'Infogrames, tout porte à croire que l'idylle entre Canal+ et Infogrames va bientôt prendre fin.

■ **LA SATURN, C'EST FINI.** M. Irimajiri, patron de Sega, a annoncé officiellement que "la production de Saturn s'arrêtera à la fin de l'année". Mais la production des jeux continuera jusqu'à la mi-99 puisque "cinq millions de personnes continuent d'utiliser le système".

■ **MGM ET EA.** L'accord de distribution et développement qui liait MGM Interactive et EA vient d'être renforcé. MGM se chargera de développer des titres PC et consoles, alors qu'EA assurera toute la partie vente, marketing, pub et distribution. L'un des premiers titres à sortir suite à cet accord sera Tomorrow Never Dies sur Playstation.

## Licence foot ELECTRONIC ARTS RAFLE TOUT !



● L'ambition d'Electronic Arts est claire: dominer la catégorie des sports dans le jeu vidéo et plus particulièrement faire main basse sur la sphère (méchamment lucrative) du football. CTW nous apprend que, pour réaliser ses objectifs, l'éditeur n'y est pas allé par quatre chemins: il a empoché les droits des deux prochaines Coupe du monde (en 2002 et 2006), de l'Euro 2000, des Championnats allemand, anglais et espagnol, et a renouvelé pour huit ans sa licence Fifa ! Si cela ne suffisait pas, EA promet de déguster trois licences de joueurs phares par an. Il faut dire qu'Electronic Arts vise plus de 80 % des parts de marché dans le domaine du football. On n'ose imaginer le paquet de dollars qu'a dû verser la firme ! Une chose est certaine, l'éditeur compte bien rentabiliser son investissement et pourrait sortir jusqu'à trois titres de football par an ! Les amateurs peuvent se frotter les mains, et les éditeurs concurrents sortir leurs mouchoirs...



## Le Mans

**L**a licence d'Infogrames porte enfin ses fruits. Voici le premier jeu basé sur les 24 heures du Mans. Vous trouverez trois modes de jeu (Arcade, Le Mans Classic, et Le Mans 24h) et trois types de voitures (prototypes, GT1, GT2). Le jeu se révèle très orienté simulation et offre même une option permettant de jouer pendant 24 heures (avec possibilité de sauvegarde). Les circuits et les bolides sont parfaitement calqués sur les originaux.





# Monaco GP 2

**U**bi Soft a bien compris la manne que pouvait représenter la simulation automobile et s'est lancé depuis deux ans dans des développements marathon.

Premiers résultats sur consoles : ce Monaco GP Racing Simulation 2 (qui par ailleurs sortira en janvier au Japon sur Dreamcast). Le jeu ne propose pas de concourir uniquement sur le circuit de Monaco, mais bien sur les seize circuits du Championnat du monde de F1. Vous retrouverez 11 écuries, 22 voitures, 11 pilotes et la possibilité d'optimiser les performances de vos bolides. Le règlement de la FIA est respecté à la lettre, cinq modes de jeu différents sont proposés, et vous pourrez jouer à deux sur N64 ou Playstation via un écran splitte (une option Link pour jouer à quatre est proposée sur Playstation).



# Carmageddon

**V**oici enfin les premières images des versions Playstation et Nintendo 64 d'un jeu qui défraya la chronique sur PC : Carmageddon. SCI a décidé de faire un mix des deux opus PC. Le carnage routier s'avère toujours aussi sanglant, mais, à la différence des versions PC, le titre sur consoles propose de remplir des missions spécifiques dans une quarantaine de niveaux. Par contre, le blast de piétons (disons plutôt zombies ou animaux, les mamies n'ont pas réussi à passer la censure) est toujours de rigueur. Vous aurez toujours la possibilité de booster votre engin pour en faire un monstre de puissance et de vice. Les deux versions proposent des modes Multijoueurs en écran splitte.

## SOLUCES



■ **DE LA SOLUCE.** Pour notre nouvelle fournée de soluces Playstation, nous nous sommes concentrés sur trois jeux monstrueux. Au programme, la soluce complète, les secrets et les tips de **Tomb Raider III** (plus de 40 pages !) ; la totale sur **Crash Bandicoot 3** ; et comment libérer les 300 Mudokons de **l'Exode d'Abe**. Vous trouverez également 16 jaquettes tips pour les meilleurs jeux du moment et les plus grands titres Platinum.

■ **TOUJOURS LA SOLUCE.** C'est Noël ! Double ration de travail chez Emap ! Notre confrère **Nintendo Magazine** s'est fendu d'un hors-série dédié aux meilleurs jeux de N64. Et quand Nintendo Mag' fait un hors-série, il ne le fait pas à moitié. Vous trouverez donc les soluces complètes de **Zelda** (90 pages, une brouille...), **Super Mario**, **Banjo Kazooie**, **GoldenEye**, **Mission: Impossible**, **Yoshi's Story**. Excusez du peu !

■ **ENCORE DE LA SOLUCE !** Vous souhaitez compléter votre collection de Consoles+ ou de Nintendo Magazine ? Vous cherchez la soluce de votre jeu préféré ? Inutile d'appeler la rédaction. Téléphonnez aux :  
 • 01-41-86-18-70 (pour les mags de l'année en cours)  
 • 01-64-81-20-23 (pour ceux des années passées).  
 Vous retrouverez la majorité des soluces de nos hors-série sur notre serveur Minitel 3615 TCPlus (2,23 F/min).



## MANGA+

■ **"WING MAN 6"**. Ce volume, à ne pas rater, représente un moment charnière dans la série. On assiste au terrible combat entre Wingman et Aoi, et à l'arrivée d'un nouveau personnage très important, Lilo, qui vient du même monde qu'Aoi.

■ **"TEKKEN CHINMI 10"**. Ce manga continue son petit bonhomme de chemin, malgré des graphismes un peu trop approximatifs heureusement compensés par un scénario de qualité. Les aventures de ce "karaté kid" sont intéressantes. Il apprend de nouvelles techniques et reçoit des leçons de "vieux" maîtres, originaux à souhait.

■ **"EVANGELION 3"**. Il faut reconnaître que le manga passe beaucoup mieux que la série télé. On en est toujours au début, et l'intrigue générale ne se dévoile qu'au fur et à mesure. Quand vous apprendrez l'origine des Eva, vous allez être surpris. Enfin cela devient tout de même un peu lassant.

■ **"ORANGE ROAD 10"**. Rien ne ressemble plus à un manga de K.O.R. qu'un autre manga de K.O.R. Comme pour "Ranma" à une certaine époque, on note un essoufflement de la série. Il est vrai qu'à force de lire des histoires complètement anecdotiques, on finit par tourner en rond.

■ **"MACROSS 7 TRASH"**. Le mangaka Haruhiko Mikimoto, "character design" très célèbre, possède un trait vraiment superbe, un style qui a inspiré énormément de dessins animés... Heureusement que M. Mikimoto est là pour nous enchanter car, côté scénario, Macross commence à vieillir. Dès le troisième volume, on avait déjà presque tout compris de ce qui allait se passer...

## Sazan Eyes



■ manga est très important à plus d'un titre. D'abord, on y apprend ce qui s'est réellement passé lors du combat entre Bénarès et Paï : on découvre que la Paï que l'on suivait depuis ce temps-là n'est en fait qu'un serpent, loyal et fidèle serviteur de Bénarès... Cet ouvrage lève aussi le voile sur les mystères qui entourent la Terre sainte des Sanjiyans. Comme le récit du combat contre Bénarès, cet épisode est quasi indépendant et clôt la deuxième série d'OAV. Le plus incroyable avec les "3x3 Eyes", c'est leur qualité narrative : Y. Takada ne s'essouffle jamais et on n'a pas fini de se régaler, car il y en a encore un bon paquet de ses mangas à traduire.



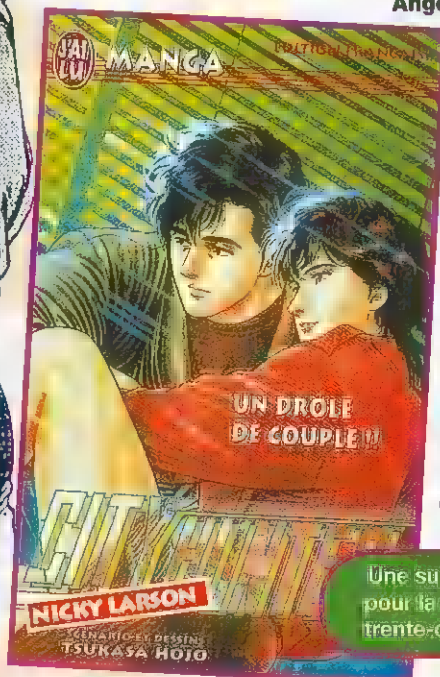
## CITY HUNTER



Une déclaration... Enfin, presque !

● On arrive déjà au volume 32, bientôt la fin, snif ! Ceux qui ont vu toute la série pourront comparer les graphismes entre les premiers et les derniers volumes. Il y a un gouffre, et quelques années aussi. Dans cet épisode, Tsukasa Hojo a atteint la pleine maturité dans son style, qui peut être très réaliste. Là encore, il s'agit d'un manga à ne pas rater puisqu'on y rencontre Mick Angel, une copie conforme de Ryo à la sauce américaine. Mick

Angel a pour habitude, avant d'éliminer un quidam, de lui piquer sa petite amie pour qu'elle ne souffre pas. Mais cette fois-ci, sa cible est Ryo, et il va devoir séduire Kaori ! Ce volume permet aussi d'assister à la toute première rencontre entre Ryo et Kaori, lorsque celle-ci était très jeune...



Une superbe illustration pour la couverture de ce trente-deuxième manga.

## Billet d'PR

● Avec le "Il ont disparu d'OAV par m hertziennes, sur nos petit rien à M télé continuent à ("DBZ", "Jean remake de "C puis, toujo leurs animés pouvoir offrir décarcassent



Enfin, Myst a ot on va découvr

## Vap

L es q clas en c Moebius", par e imaginez un mé "Batman" ! Le h détective, très j parents sont m un malfrat de fa possède un fide une cave souter d'appareils très fonctionnent à la qui plaît beauco les effluves épai sortent pour acc final, "Vapeurs D verra comment l



## Billet d'humeur, PRIVÉ DE TV

■ Avec le "limogeage" de Dorothée, ce qu'on pouvait craindre est arrivé... les dessins animés japonais ont disparu des écrans TV français. Il n'y a plus que Canal+ qui diffuse un film d'animation ou une série d'OAV par mois. Le câble propose effectivement quelques rediffusions, mais sur nos grandes chaînes hertziennes, plus rien ! Depuis combien de temps n'a-t-on pas vu une série télé récente débarquer sur nos petits écrans ? On se retrouve un peu dans la même situation que nos voisins britanniques : rien à la télé et un marché des cassettes vidéo saturé. Heureusement, en France, on a des mangas qui continuent à marcher pas trop mal. Et quand on sait l'impact qu'ont eu plusieurs séries télé japonaises ("DBZ", "Jeanne et Serge", "Cobra"...), on se dit que ce serait une bonne idée de programmer un remake de "Olive et Tom".

■ puis, toujours dans la série coups de gueule, on s'insurgera contre les éditeurs japonais qui sortent leurs animés en DVD sans aucun dialogues sous-titrés... C'est quand même le but de ce support de pouvoir offrir des sous-titrages dans un maximum de langues ! Ça sert à quoi que les constructeurs se décarcassent ?



Enfin, Myst a ôté son masque : on va découvrir son secret.

**A**vec le volume 32, on entre dans la dernière ligne droite, le combat final entre Fly et Ban, le seigneur du Mal ! On va enfin découvrir le visage de Myst (son bras droit), qui ne paraît pas être une bonne partie de sa puissance. Ce qui est vraiment excellent dans ce manga, et presque unique dans le genre, c'est que les seconds rôles volent souvent la vedette aux héros. La palette de personnages est extrêmement riche et différenciée, et chacun d'entre eux remplit une fonction précise. De coup on a affaire à une véritable équipe, dont les membres sont complémentaires : certains sont des guerriers, d'autres des magiciens, d'autres des guerriers... Au total, "Fly" est un excellent manga à l'esprit des jeux de rôle.

## Vapeurs Detectives

**L**es graphismes de ce manga sont assez classiques : les vilains du tout. Asamya en est l'auteur. On lui doit déjà "Silent Moebius", par exemple. Au niveau du scénario, imaginez un mélange de "Conan" et "Batman". Le héros est un détective, très jeune, dont les parents sont morts, assassinés par un malfrat de façon mystérieuse. Il possède un fidèle majordome, et une cave souterraine pleine d'appareils très sophistiqués... qui fonctionnent à la vapeur (référence à une époque qui plaît beaucoup aux mangakas). La nuit, dans les effluves épaisses de la ville, les criminels sortent pour accomplir leurs forfaits... Au final, "Vapeurs Detective" se laisse lire. On verra comment il évolue...

## Les Fantômes Vapeurs Detectives

TOH YAK

QUOI ?!

Le Fantôme revient souvent. Il possède des bombes incendiaires et quelques autres gadgets du même acabit.

## ANIMÉ+

■ **"X-OR 3"**. Eh oui ! Les aventures de l'ancêtre de "Bioman" sont rééditées. C'est kitsch et assez nul, mais il doit bien se trouver quelque part un fan ou deux ?

■ **COFFRETS**. Une idée cadeau pour Noël ? On vous conseille les coffrets de plusieurs vieilles (mais néanmoins excellentes) séries télé. Pour une somme modique, vous pouvez faire un heureux en offrant les box de "Capitaine Flam", "Albator" ou des "Mystérieuses cités d'or". A moins que vous ne préfériez suggérer l'idée, à vos parents par exemple...

■ **"NADIA 10"**. La série télé de "Nadia" en est déjà à sa dixième cassette, et il faut absolument sauter dessus si vous ne la connaissez pas. Après un début un peu lent, cela devient réellement passionnant et pour une fois qu'un des héros est français...

■ **EVA SE TIRE AVEC LA CAISSE**. Le directeur de Gainax a été arrêté pour vol et détournement de fonds ! Rappelons que Gainax est à l'origine de séries aussi célèbres que "Evangelion" ou "Nadia". Pour vous donner une idée, la série télé "Evangelion" a rapporté 75 millions de francs à son producteur et les deux films plus de 120 millions. Le directeur avait juste dissimulé la bagatelle de 29 millions !

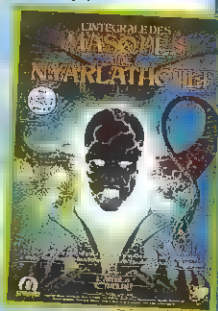
■ **RETOUR AUX SOURCES...** Un temps en perdition au Japon, l'animation revient à ses sources. On note la réédition de "Bubblegum Crisis" et surtout de magnifiques remakes en laser-discs et DVD des séries "Getta Robot", "Galaxy Express 999" et "Albator" ("Captain Harlock" en japonais). Les fans peuvent se ruer, car le niveau de réalisation, qui allie design original et dernières techniques d'animation, est élevé !



## JEUX DE RÔLES

## ■ MYABLAHOTEP LE GRAND !

L'intégrale des "Masques de Nyarlathotep" est enfin disponible en français. La plus célèbre campagne jamais conçue pour "L'Appel de Cthulhu" se présente sous la forme d'un bouquin de 224 pages, écrit tout petit. En prime, de nouveaux chapitres inédits. On fonce !



## ■ VIEILLES

**PIERRES.** "Les Ruines du château Zenthil" constitue un supplément en boîte pour "AD&D", qui présente un gros château à deux époques différentes. A l'intérieur, un guide de 128 pages, un livre d'aventure, trois cartes, huit fiches PNJ... Un bon donj' à l'ancienne, à ne pas loucher.

■ **BAIN DE SANG.** "Le Pays des deux rivières" est un supplément – que l'on peut qualifier de musclé – de "Chronopia", ■ jeu de combat avec figurines. Le souverain unique tourne ses armées vers le sud où se terrent les sinistres Stygiens. Ça risque bien de saigner !

■ **GRANDE MAGIE.** Des suppléments en pagaille pour "Ars Magica" en V.O. : "Kabbalah" (un sourcebook consacré à la culture juïque, un bijou), "Festival of the Damned" (scénario) et "Wizard's Grimoire" viennent s'ajouter à une liste déjà bien fournie. Rappelons que dans "Ars Magica", tout le monde joue les magiciens.

■ **MANGE, C'EST DU QUÉBÉCOIS.** Dream Pod 9, la boîte canadienne qui nous avait offert "Heavy Gear", un jeu de robots rigolo, récidive avec "Tribe 8", une production post-apocalyptique du plus bel effet et vivement recommandée à nos lecteurs anglophiles en mal d'ambiances torturées.

# Monkey Hero

**L**e premier jeu du développeur américain Blam ! est très inspiré des premiers épisodes de Zelda : les créateurs ne s'en cachent pas. Pour preuve de leur inspiration : le héros Monkey sera toujours vu de haut, mais il évoluera dans des décors en 3D. Le jeu propose de parcourir une quinzaine de donjons de manière à rassembler les huit chapitres du livre de l'histoire de la magie, dérobé par un affreux. La durée de vie semble donc des plus raisonnables pour un jeu de ce type, c'est bien le moins. Niveau armement, votre personnage pourra user d'un bâton : la puissance évolutive : surtout balancer des sortilèges tirés de son bouquin de magie. On n'atteint certes pas le niveau d'un Final Fantasy, mais le jeu s'avère plutôt mignon et pourrait représenter un bon investissement pour qui veut s'initier au genre.

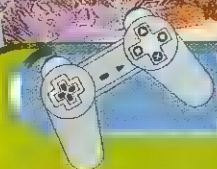


## Jeu de rôles

### AD&D : PRÊT-À-JOUEUR

● C'est un fait : sous sa forme actuelle, le jeu de rôles n'est pas un loisir très accessible. Ça fait vingt ans que les éditeurs se demandent comment changer les choses, vingt ans qu'ils travaillent pour aboutir aujourd'hui à ce must, traduit chez Descartes. Le fruit de leur labeur se présente sous la forme d'une grosse boîte "AD&D", façon jeu de plateau, bourrée de matos à craquer : un livret d'introduction au Manuel des joueurs, un autre au Guide du maître, un troisième au Bestiaire des monstres, un grand plan cartonné en couleur, un écran, des dés polyédriques et, gâteau sur la cerise, six figurines en métal. Tout ce qu'il faut, en fait, pour commencer à jouer immédiatement. La présentation est impeccable, et les infos présentées de façon rationnelle (enfin !).

Ami lecteur, si tu n'entraves rien au JDR, c'est le moment ou jamais de casser la tirelire et d'en sortir 249 tout petits francs !



# Krossfire

**L**es jeux de stratégie en temps réel ont toujours été axés sur l'expansion, les combats et les ressources, pour *StarCraft*. Le premier RTS avec aussi les aspects RPG, et le concepteur qui s'accroche est donc un challenge de taille. On ne peut malheureusement pas jouer avec la seule "tout vers le ciel" avec le pari à l'ordre des menus de sélection. Le gros avantage par rapport à *Mission Tiers* est que l'on peut jouer à deux sur le même écran. En mode Solo, vous aurez le choix entre trois camps. Le premier sera de 45 minutes, 400 points de bataille et perspective.









## DREAMCAST

■ **PONTES.** Ça bouge pas mal chez Sega en ce moment ! Les Etats-Unis et l'Europe recrutent en vue du lancement de la Dreamcast à la rentrée 99. En France, Sega compte multiplier ses effectifs par trois et ■ "débauché" l'ancien patron d'Electronic Arts France, Dominique Corre, qui prend donc la tête de la filiale après Philippe Deleplace.

■ **PONTES (BIS).** Au Japon, on entend dire que le PDG de Sega, Ichiro Irimajiri, va revenir à ses premières amours (la voiture) et quitter la tête du groupe. Des sources bien informées indiquent que l'homme qui a relancé Honda aux Etats-Unis aurait signé avec le géant américain General Motors (constructeur automobile numéro 1 mondial). On pourrait voir l'ancien PDG de Sega, Monsieur Nakayama, ressurgir mais Sega France se refuse à confirmer cette rumeur.

■ **LES ZOMBIES BLEUS...** Rappelons que Square a débauché récemment la totalité de l'équipe de développement du jeu Bio Hazard. Capcom n'a pas eu le temps de la remplacer et ce sont apparemment des équipes de Sega, chapotées par le producteur des deux premiers opus, qui développeront le jeu pour la Dreamcast.

■ **... EN RETARD.** Toujours sur le front de Bio Hazard, des rumeurs persistantes laissent entendre que Capcom aurait repoussé la date de sortie de son jeu à la fin d'année 99 (au lieu du printemps). La raison invoquée ? L'éditeur, qui envisage de vendre un million d'exemplaires de son titre sur le Japon, attendrait que trois millions de consoles soient installées dans les foyers avant de lancer son monstre.

## Virtua Stick L'ARME FATALE

● Le grossiste Web a mis la main sur les derniers sticks arcade de la Saturn, arrivant en direct du Japon, identiques au tableau de bord des bornes d'arcade Sega. Stick robuste, boutons énormes, couleurs vives et différenciées... tout est pareil. Et c'est un gage de qualité et de solidité.

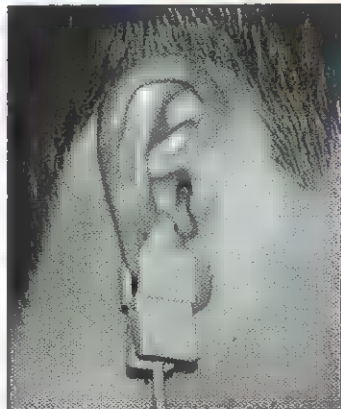
Quand on s'est excité dessus avec Virtua Fighter, on sait que ce stick met la claque à tout ce qui existe déjà ! Son poids le maintient bien en place, que ce soit sur une table ou sur vos genoux, et, petite option sympa, pour chaque bouton, on peut mettre un auto-fire, à vitesse réglable, ce qui est intéressant pour les jeux comme Athlete's King ou Winter Heat. Le distributeur propose aussi le Virtua Stick avec un convertisseur de prise (d'une valeur de 60 francs environ), qui vous permettra de jouer sur Playstation et bientôt sur Dreamcast ! Le résultat est convaincant. Alors, si vous venez d'acquérir Virtua Fighter, c'est l'occasion d'investir. De plus, le prix du stick avoisine les 250-300 francs. Alors, jetez-vous sur cet accessoire génial !



## Bio Sensor

### PLEIN LES OREILLES

● A l'occasion de la sortie de Tetris 64, Seta a eu l'idée étrange de coupler le jeu avec un accessoire bizarre, le Bio Sensor. Une partie de l'objet s'accroche à l'oreille, et l'autre se met dans le slot Mem Pak du pad N64. Le clip sur l'oreille mesure votre rythme cardiaque et envoie l'information au jeu. Deux modes sont alors disponibles : le mode Relaxation, qui ralentit la chute des pièces quand votre cœur bat très vite, et le mode Heart Attack (spécial masochistes), qui au contraire



l'accélère en même temps que vos pulsations ! Avec un accessoire comme ça, les poussées d'adrénaline deviennent inévitables... Pour l'instant, hormis Tetris 64, aucun jeu n'est compatible et le Bio Sensor n'est disponible qu'au Japon.



## Câble RVB avec sortie audio

### TIME CRISIS EN DOLBY SURROUND !

● Ce petit câble anodin est une trouvaille géniale ! Les nouvelles Playstation n'étant pas équipées de sortie RCA, les joueurs devaient jusqu'alors se contenter du son sortant de la prise RVB. Ce câble vous permettra de brancher votre Playstation sur une chaîne hi-fi, ou mieux, sur votre ensemble ACD THX Dolby Digital, grâce à des prises RCA intégrées. De plus, une sortie vidéo RCA vous permet de jouer à des jeux de 16 bits compatibles avec le Guncon (comme Time Crisis ou Point Blank). Plusieurs fabricants le proposent, dont les grossistes Web et Blazo. Ce petit câble coûte environ 10 francs.



## Spher LA P A LE

● L'appareil d'Ascii est très espèce de gr caoutchouc Playstation de Cet accessoir "levier" direct pour les jeux courses. La s bouger dans t peut la pouss décaler, la tou pivoter. Cepen peu trop rigide maîtriser son devrez passer entraînement Heureusement

## Câb

● On continue pour Playstation Playstation é intégrée à la machine, Son console de s pourrez néan Au lieu d'une S-vidéo et d' L'image sera Toutefois, si Si vous êtes Ce câble est

## ZE T

● Cette fois, classement évoluer. Vous exprimer vos Ce palmarès Ne vous éton (les titres att

## TOP

Collin McR  
Gran Turis  
Parasite Ev  
Resident E  
ISS 98 (N64



## Sphere 360° LA PLAYSTATION A LES BOULES

● L'apparence du Sphere 360° d'Ascii est très bizarre : une espèce de grosse boule en caoutchouc surplombe un pad Playstation de couleur argentée. Cet accessoire, qui sert de "levier" directionnel, est conseillé pour les jeux en 3D et les courses. La sphère peut se bouger dans tous les sens, on peut la pousser, la tirer, la décaler, la tourner ou la faire pivoter. Cependant elle est un peu trop rigide et avant de maîtriser son maniement, vous devrez passer par un entraînement intensif. Heureusement, un CD de démo

est livré avec le pad, qui vous donne les leçons rudimentaires de "pilotage". Plusieurs configurations permettent de s'adapter à différents types de jeu. A part cela, le Sphere 360° est assez agréable au toucher, que ce soit la croix (qui est en fait un rond très doux), la boule ou les boutons. En fin de compte, il s'agit d'un accessoire très délicat à manipuler au départ (malgré

sa robustesse), même s'il provient d'une très bonne idée, mais il faut beaucoup de volonté avant d'exploiter correctement son potentiel. Cet accessoire coûte environ 300 francs.

## ACCESSOIRES

■ **VOLANT.** Le volant de la Dreamcast sortira en même temps que le jeu Sega Rally 2, le 14 janvier dans l'archipel nippon. L'accessoire sera vendu 5 800 yens (soit environ 350 francs) mais on ne sait toujours pas s'il sera doté d'une fonction "retour de force".

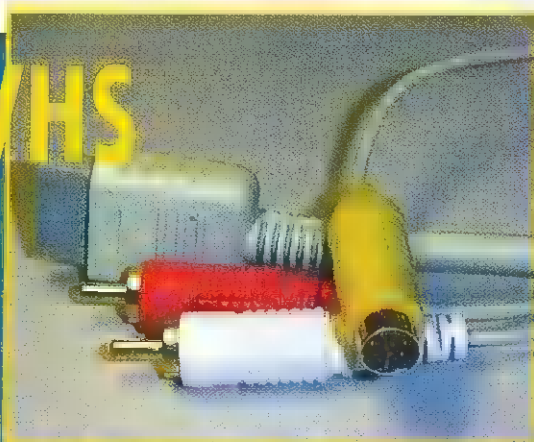
■ **RECONNAISSANCE VOCALE.** Le père de Mario sortira son système de reconnaissance vocale pour la Nintendo 64 en décembre au Japon. Sega a évidemment riposté illico et annoncé le lancement de son propre système dans la foulée : il se présentera sous la forme d'un pack doté d'un micro, qui se glissera dans le port VM de la manette. Sa sortie est prévue pour mars.

■ **CANNE À PECHER.** Voici un accessoire qui permettra de s'adonner à Get Bass sur Dreamcast, à partir de février au Japon, et qui n'est rien d'autre que le "pad-moulinette" Playstation développé par Ascii. Ce dernier s'est juste contenté de revoir la connectique pour l'adapter au port de la nouvelle machine Sega. Apprenez également que le "pad-moulinette" Playstation et le jeu de pêche qui l'accompagne sortiront officiellement en France en février.

■ **LA VM "DISQUE DUR".** On sait déjà que l'on pourra sauvegarder ses adresses Internet sur la Visual Memory. Mais qu'en sera-il des images ou des textes ? Apprenez qu'il faudra passer par le VM "disque dur", une carte mémoire dotée d'une capacité bien plus importante. Cet accessoire devrait sortir en mars 99 au Japon, à un prix encore non déterminé.

## Câble RVB S-VHS

● On continue avec les câbles, et la sortie S-véo pour Playstation. Seules les premières séries de Playstation étaient équipées d'une prise S-véo intégrée à la console. Mais, avec la baisse du prix de la machine, Sony a décidé d'amputer peu à peu sa console de ses options. Qu'à cela ne tienne, vous pourrez néanmoins brancher ce câble sur la sortie RVB. Au lieu d'une prise péritel, vous disposerez d'une prise S-véo et d'une sortie RCA (ou Cinch) pour le son. L'image sera du coup de bien meilleure qualité que les RCA classiques, et équivalra à la qualité du RVB. Toutefois, si vous jouez à un jeu japonais avec une console française, l'image affichée sera en noir et blanc. Si vous êtes fan d'images de très bonne qualité ou que vous voulez en capturer, il vous le faut absolument ! Ce câble est également proposé par les grossistes Web et Blaze, pour environ 70 francs.



## LE TOP DES LECTEURS

● Cette fois, ça y est ! Comme promis depuis deux mois maintenant, voici le premier classement de jeux réalisés par vos soins. Evidemment, ce TOP des lecteurs est destiné à évoluer. Vous êtes donc attendu sur notre serveur Minitel 3615 TCPlus (2,23 F/min) pour exprimer vos suffrages. Ce palmarès a été réalisé grâce à 50 de nos connectés et date du 25 novembre 98. Ne vous étonnez donc pas de trouver Zelda, Tomb Raider 3 ou 1080° dans les Most Wanted (les titres attendus avec impatience) alors qu'ils sont déjà disponibles.

### TOP

Collin McRae Rally (PS)  
Gran Turismo (PS)  
Parasite Eve (PS)  
Resident Evil 2 (PS)  
ISS 98 (N64)

### FLOP

Batman & Robin (PS)  
Beast Wars Transformers (PS)  
Men In Black (PS)  
Bio Freaks (N64)  
Coupe du monde 98 (PS-N64)

### MOST WANTED

Zelda 64 (N64)  
1080° (N64)  
Fifa 99 (PS)  
Tomb Raider 3 (PS)  
X-Files (PS)



# Eidos! Eidos! on re

GRÂCE AU SUCCÈS DE LA SÉRIE DES TOMB RAIDER ET DE QUELQUES JEUX PC COMME COMMANDO, LES CAISSES D'EIDOS DÉBORDENT DE DOLLARS. DERNIER RACHAT EN COURS : LA SOCIÉTÉ CALIFORNIENNE CRYSTAL DYNAMICS ET LES JEUX EN DÉVELOPPEMENT : LEGACY OF KAIN SOUL REAVER ET GEX 3 DEEP COVER GECKO, DEUX GROS MORCEAUX.

"MY NAME IS GEX, GEX BOND"

## Gex 3 Deep Cover Gecko

Gex, le lézard le plus allumé de toute l'histoire du jeu vidéo, prépare son retour sur Playstation. Cette fois-ci, le reptile joue le rôle d'un agent secret aux multiples facettes. Voilà qui est propice à la multiplication des niveaux et à des idées toujours plus folles.

### PLAYSTATION

● Crystal Dynamics/  
Printemps 99



L'époque romaine. Gex est habillé en centurion.

Dans ■ futur, Gex dispose d'une armure digne d'un Goldorak.

Les murs des locaux sont couverts de grafs de Soul Reaver

**S**orte de James Bond à la queue verte, Gex joue ses services d'agent spécial au plus offrant. Dans ce nouvel épisode, sa mission consiste à mettre la main sur l'agent Xtra, qui a été kidnappée par un ancien ennemi de Gex, Rez. Comme dans tout film ou parodie de James Bond qui se respecte, une charmante créature vous donnera des conseils à chaque fois que cela s'avérera nécessaire. Les producteurs de Gex 3 n'ont pas lésiné sur les moyens puisqu'ils ont choisi la pulpeuse Marleice Andrada en personne (l'héroïne de la série "Alerte à Malibu"). De sacrés atouts en perspective ! En ce qui concerne le jeu à proprement parler, Gex peut désormais se déplacer sous l'eau, à dos de crocodile ou de dromadaire, ou encore conduire des véhicules, comme des tanks. Des personnages secrets font bien évidemment partie du

jeu. Pas facile de les découvrir, mais les programmeurs de Crystal Dynamics assurent que cela vaut le coup de les trouver (ils évoquent entre autres la présence d'un dinosaure). Parodie parmi les parodies, Gex agent secret est capable de se déguiser en Sherlock Holmes, en pirate, en pharaon, en Romain, en vampire ou en militaire, chaque tenue correspondant à un niveau. On trouve donc des niveaux tels que l'Egypte, la Rome antique ou encore le vieux Londres. Le jeu est entièrement en 3D temps réel et se place en grand rival de Spyro le Dragon, l'humour en plus. Un soin particulier

La loupe est à Sherlock Holmes ce que la Kro est à Spy : un instrument de travail indispensable.

a été apporté aux décors et aux environnements graphiques. Les programmeurs ont voulu faire de ce nouveau Gex un épisode à part entière, et non pas un quelconque Gex 2.5... C'est pourquoi le moteur d'animation graphique a été entièrement retravaillé et le système de caméra grandement amélioré.

Lancement du nouvel agent secret sur petit écran dès le printemps prochain....



Les locaux de la banlieue su

DRÔLE

une des princ  
véhicules ou su

Tel Lucky  
cheval, Gex che  
Ambiance mexi



# n rentre du boulot...

DURS :

X.

ko

maine. Gex  
n centurion.

Les locaux de Crystal Dynamics dans  
la banlieue sud de San Francisco.



Les boss sont toujours d'une  
taille très impressionnante.

## DRÔLES DE MONTURES

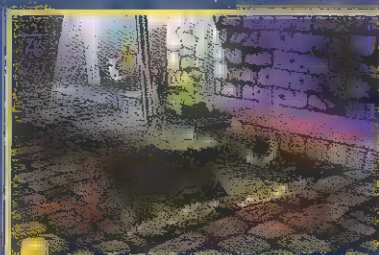
L'une des principales nouveautés de Gex 3 est que, désormais, notre lézard peut se déplacer dans des véhicules ou sur des animaux. Les niveaux sont bien évidemment en rapport la monture choisie.



Tel Lucky Luke sur son  
cheval, Gex chevauche un âne.  
Ambiance mexicaine.



En Egypte, c'est à dos de  
dromadaire que le lézard voyage.  
Admirer les décors.



Un niveau très dynamique et  
bourré d'actions. A bord de son  
tank, l'agent Gex fait régner l'ordre.



MARLIECE ANDRADA  
as "Skylar Bergman" on  
All American Television's BAYWATCH





MILLE ANS ET QUELQUES DENTS

# Legacy of Kain SoulReaver

Il y a un an, Legacy of Kain avait séduit bon nombre de joueurs. Insatiable, Crystal Dynamics s'est mis en tête d'améliorer le jeu en proposant une suite digne de ce nom et tout en 3D temps réel. Mille années ont passé depuis le dernier épisode...

**L**a 3D temps réel domine la plupart des productions actuelles. Soul Reaver n'échappe pas à ce mode. Raziel, le personnage que vous dirigez, est un vampire déchu. Après un rite sauvage dans lequel le héros perd la moitié inférieure de son visage, Raziel, avide de vengeance, cherche par tous les moyens retrouver son ancien maître... L'intrigue est plantée, l'aventure

3D isométrique. On parle désormais de polygones texturés, d'effets de lumière en temps réel, d'éclairages aux sources multiples et des transparences incroyables. Le personnage principal compte à lui seul pas moins de 550 polygones texturés ! Les ennemis, en règle générale, sont quant à eux constitués d'environ 300 polygones. Seuls les boss, au nombre de douze et de taille remarquable, disposent d'encore plus de polygones.

A l'instar de Tomb Raider, Raziel est capable de pousser ou de tirer des blocs de pierre et de les disposer comme il lui semble. Il peut même les faire pivoter afin de résoudre certaines énigmes. Raziel peut aussi escalader certaines parois, se suspendre ou s'accrocher à des falaises, et sa cape lui permet de planer quelques instants, le temps d'atteindre quelques

plates-formes placées loin de lui. Le héros peut également se servir d'objets pour éliminer ses adversaires. Ainsi, des pieux, qui se trouvent parfois même au sol, peuvent lui servir à empaler un être malvenu.

Une fois morts, les ennemis laissent échapper leur âme dont se nourrit Raziel. Lui, en revanche, ne peut pas mourir. Quand son énergie vient à disparaître, Raziel passe alors sur le plan spectral, une sorte de monde parallèle à l'instar du monde des ténèbres dans Zelda sur Super Nintendo. Les morts-vivants y sont nombreux et permettent à Raziel de retrouver rapidement l'énergie. Ce monde spectral est accessible à

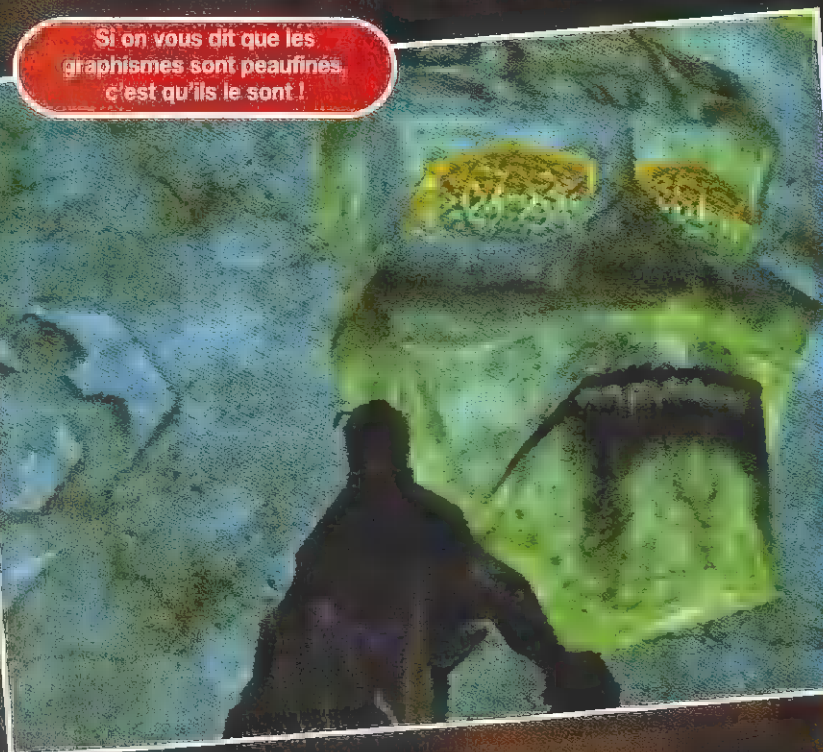
tout instant dans le jeu pour aider votre personnage à continuer l'aventure normalement. Par exemple, un pont peut être détruit dans le monde normal et ne pas l'être dans le plan spectral. Raziel peut aussi nager sous l'eau avec souplesse et découvrir des passages secrets. Le jeu est constitué d'un seul niveau, gigantesque, divisé en une quinzaine de sous-niveaux liés les uns aux autres. De nombreuses énigmes vous attendent dans chacun d'entre eux... chaque mystère résolu ou chaque mécanisme actionné s'accompagne d'une séquence cinématique à la Metal Gear Solid, c'est-à-dire en 3D temps réel. Du grand art !

## PLAYSTATION

● Crystal Dynamics / Printemps 99

peut désormais commencer. La première chose qui frappe quand on voit Soul Reaver, c'est bien évidemment la qualité des graphismes. Ils n'ont plus rien à voir avec le premier épisode en

Si on vous dit que les graphismes sont peaufinés, c'est qu'ils le sont !



## QUELQUES POUVOIRS

Raziel dispose de multiples pouvoirs et d'actions qui lui permettent de progresser dans le jeu. Nager, planer, grimper, empaler... En voici quelques unes...



En planant, Raziel peut aller sur des plates-formes qui sont en temps normal hors de sa portée.



Un pieu ramassé et hop ! on empale l'adversaire.



Le pieu peut également servir de masse d'arme ou de lance.



Raziel dispose de sorts magiques qu'il collecte au cours de l'aventure.



# Soul Reaver

s s'est  
éel.

aider  
continuer  
L Par  
être  
normal  
an  
aussi nager  
sse et  
s secrets.  
un seul  
ivisé en  
niveaux

es vous  
d'entre  
résolu ou  
tionné  
équence  
Gear  
D temps

ttent de  
pici



hop ! on



orts  
u cours

Faut pas chauffer les  
mauvais esprits, sinon  
ils se défendent !

Un effet de brouillard apparaît  
lors de certaines vues afin de  
cacher l'effet de clipping.

## MONDE SPECTRAL

Comment tuer quelqu'un qui est déjà mort ?  
Quand votre personnage perd son énergie, il  
passe dans un autre monde et doit absorber  
des âmes pour se régénérer. Le monde  
spectral sert aussi à évoluer dans le monde dit  
normal... Explications.



Comment  
atteindre  
cette  
forme  
trop  
en hauteur ?



Un simple  
passage  
dans le  
monde  
spectral... et la  
plate-forme est  
désormais  
accessible.



# MISSION POSTNUCLÉAIRE Warzone 2100

*Le monde du PC regorge de wargames en temps réel aussi étonnants que novateurs, alors que les 32 bits souffrent d'un manque cruel de titres du genre. Le développeur Pumpkin l'a compris et adapte son prochain wargame PC sur Playstation : Warzone 2100. Sonnez trompettes !*

**A**près deux ans de développement, Warzone est enfin dans sa phase finale de développement. Dix-huit personnes se sont relayées jour et nuit pour pondre le wargame 3D qui devrait révolutionner, tout du moins sur Playstation, ce genre si peu représenté. Vous débarquez après un holocauste nucléaire qui, aux dires de votre section, n'a laissé aucun survivant. En réalité, des groupes ont réussi à s'en sortir en développant des technologies étonnantes. Bizarrement, ils sont plutôt belliqueux et vous allez devoir sécuriser les zones sous votre contrôle. Vous allez donc entreprendre trois longues

découvrir les technologies ennemies. Lorsque cet objectif sera bouclé, vous passerez à une nouvelle mission qui aura conservé tous les éléments de votre base, et ainsi de suite jusqu'à la nouvelle campagne. L'autre originalité tient dans la possibilité de construire comme bon vous semble les véhicules de combat. En récupérant les technologies ennemies (et en les analysant dans vos labos), vous trouverez de nouvelles armes que vous grefferez sur vos tanks, de nouveaux moules de chars, de nouvelles roues, etc. Il sera possible de créer ainsi plus de deux cents chars différents ! De plus, vous pourrez assigner à vos troupes des ordres très spécifiques (repli à la base à 75% de dommages... par exemple). Le jeu est très bourrin et malheureusement incompatible avec la souris (vous dirigez un tank que les autres suivront). Le travail accompli sur les graphismes et la structure du jeu est toutefois extrêmement prometteur.

## PLAYSTATION

● Pumpkin Studios/  
Mars 99

campagnes désert, ville, montagnes) qui ont l'originalité de proposer des missions qui se suivent. Par exemple, lors de la première mission, vous devrez construire une base, envoyer vos unités explorer les lieux pour

Le chiffre 2, indiqué en bas de certains tanks, représente leur niveau d'expérience. Vos chars vont effectivement "progresser" en fonction du nombre d'ennemis tués.

En ville, vous pourrez détruire tous les éléments du décor.

Les lance-flammes sont très efficaces contre les bâtiments.

Si les ennemis ont des fantassins, vous ne disposez de votre côté que de chars et, plus tard, de cyborgs.

Le jeu compte de nombreuses séquences cinématiques.

re  
V

PAR

2, rue Pierre  
75001 Paris  
Tél. 01 42 34

ANT

27, avenue de  
92160 Antony  
Tél. 01 46 21

PON

Centre Com  
11340 Portl  
Tél. 01 40

ME B

Recyclew

IMPORT

vos anc

l'ensem

IMPO

Adidas Po

Tekken

Adidas P.

Alien Trilo

Com. & Co

Crash Ban

Dest. Der

Die Hard

Doom

Fade to B

ISS Pro

Legacy of

MicroMach

NBA Live

IMPO

Mario 64

Extreme C

Wave Race

Turok

Plus



# Recycleware, les magasins branchés pour les furieux du jeu vidéo !



Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD + manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

Chez RecycleWare vous trouverez plus de 400 titres sur PlayStation, et tous les bons jeux sur Nintendo 64.

RecycleWare : les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération.

<b>PARIS</b> 1, rue Pierre-Lescot 75001 Paris Tél. 01 42 36 23 42	<b>EVRY 2</b> Centre Ccial Evry 2 - 91022 Evry Cedex Tél. 01 60 87 11 17	<b>TAVERNY</b> Centre Ccial Les Portes de Taverny 95158 Taverny	<b>BEAU-SEVRAN</b> Centre Ccial Beau-Sevrans - 93270 Sevrans
<b>ANTONY</b> 17, avenue de la Division Leduc 92160 Antony Tél. 01 46 74 06 24	<b>MONTESSON</b> Centre Commercial Hyper-Montesson 78360 Montesson - Tél. 01 30 86 15 72	<b>THONVILLE</b> Centre Ccial Continent-Geric-Thionville 57100 Thionville - Tél. 03 82 88 26 40	<b>MARSEILLE</b> 19, rue Saint-Ferréol 13001 Marseille - Tél. 04 96 11 44 28
<b>PONTAULT-COMBAULT</b> Centre Commercial Carrefour 57340 Pontault-Combault Tél. 01 60 18 19 11	<b>CLAYE-SOUILLY</b> Centre Commercial Carrefour - RN 3 77413 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41	<b>ROSNY 1</b> Centre Ccial Rosny - 92110 Rosny	<b>ECHIROLLES</b> Centre Commercial Carrefour 38431 Echirolles
	<b>NICE-LA TRINITÉ</b> C. Ccial Auchan-La Trinité - 06000 Nice Tél. 04 93 27 00 19	<b>PARLY 2</b> Centre Ccial Parly 2 - Niveau bas 78150 Le Chesnay - Tél. 01 39 22 11 44	<b>LYON</b> C. C. La Part-Dieu - Nouvelle Extension 69000 Lyon - Tél. 04 72 84 30 38

## NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

**IMPORTANT !** Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.

**Comparez les prix des jeux Recycleware !**

### EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS\*\* PLAYSTATION

**IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS :** Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Adidas Power Soc. 79 F	Rayman 99 F	Need for Speed 2 129 F	Nightmare Creat. 169 F	Sim City 2000 199 F
Tekken 79 F	Road Rash 99 F	Oddworld 129 F	Nuclear Strike 169 F	Theme Hospital 199 F
Adidas P. Soc. 97 99 F	Pandemonium 99 F	Boucliers de Quet. 149 F	Wipe Out 2097 169 F	Total NBA 98 199 F
Alien Trilogy 99 F	Porsche Chall. 99 F	Cité des Enf. Perdus 149 F	Worms 169 F	V-Ball 199 F
Com. & Conquer 99 F	Rapid Racer 99 F	Cool Boarders 149 F	WLS'98 169 F	Ace Combat 2 219 F
Crash Bandicoot 99 F	Resident Evil 99 F	Fighting Force 149 F	Adidas Power 98 199 F	Resident Evil 2 219 F
Dest. Derby 2 99 F	Soviet Strike 99 F	Rugby Jonah Lomu 149 F	Alerte Rouge 199 F	Bomberman 249 F
Die Hard Trilogy 99 F	Syndicate Wars 99 F	Soul Blade 149 F	Buster Move 3D 199 F	Heart of Dark. 249 F
Doom 99 F	Tekken 2 99 F	Tomb Raider 2 149 F	Coupe du M. 98 199 F	Jeremy McGrath 249 F
Fade to Black 99 F	Tomb Raider 99 F	Warkraft 2 149 F	Dead or Alive 199 F	Klonoa 249 F
ISS Pro 99 F	V-Rally 99 F	Crash Band. 2 169 F	FIFA En route... 199 F	Lucky Luke 249 F
Legacy of Kain 99 F	Croc 129 F	Deathtrap Dung. 169 F	Men in Black 199 F	Marvel Super Her. 249 F
MicroMachine V3 99 F	Duke Nukem 129 F	Diablo 169 F	Need for Speed 3 199 F	Vigilante 8 249 F
NBA Live 98 99 F	Formula One 97 129 F	Final Fantasy 7 169 F	Rallye Champ. 199 F	War Games 249 F

### EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS\*\* NINTENDO 64

**IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS :** Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Mario 64 99 F	Lamborghini 139 F	MRC 149 F	Diddy Kong 169 F	Coupe du Monde 249 F
Extreme G 129 F	F1 64 149 F	Nagano 199 F	Yoshi's Island 199 F	Golden Eyes 249 F
Wave Race 129 F	ISS 64 149 F	Pilot Wings 149 F	Starwars 219 F	Snow Board Kids 249 F
Turok 129 F	Mario Kart 199 F	Quake 149 F	FIFA 98 229 F	Banjo Kazooie 269 F

**Plus de 40 000 jeux neufs et recyclés en stock !**

**Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h**



# Psygnosis cu v

DEPUIS SES DÉBUTS, PSYGNOSIS EST À L'ORIGINE DE PLUS D'UNE CENTAINE DE JEUX, TOUS SUPPORTS CONFONDUS ET NE SEMBLE PAS VOULOIR S'ARRÊTER EN SI BON CHEMIN. MALGRÉ LES RUMEURS DE RACHAT PAR EIDOS, SON IDYLLE AVEC SONY EST TOUJOURS DE MISE, ET L'ÉDITEUR CONTINUE À SORTIR DES TITRES À TIRE-LARIGOT.

## MISSION FUTURISTE

# G-Police, Weapons of Justice

**La suite de G-Police est de loin le titre le plus attendu de la cuvée 99 de l'éditeur. Les équipes de développement ont cette fois misé sur la diversité des véhicules, mais le jeu n'en reste pas moins sombrissime et vicieux. Alors, où en sont les travaux ?**

**Q**uand l'aventure débute, dix jours après la fin du premier épisode, Nanosoft n'est plus, mais de petites poches de résistance continuent de semer des troubles sous les dômes. Heureusement, des groupes de Marines sont venus en renfort et ont relativement stabilisé la situation. Mais les résistants ont eu le temps de semer de mauvaises graines et une guerre civile est sur le point d'éclater. Il faut calmer tout ça, trouver un gars à la hauteur de la

situation, qui connaisse les dômes comme sa poche... Vous l'incarnez. Beaucoup de choses ont évolué depuis vos premières aventures. Il est désormais possible de changer de véhicule, les armes sont bien plus nombreuses (25 en tout) et les développeurs assurent avoir corrigé nombre d'erreurs. Ainsi, ils reconnaissent que le niveau de difficulté du premier épisode était trop élevé à cause de la "complexité des commandes en vol", et que "les joueurs ont passé les cinq premières missions sans vraiment maîtriser leur engin". Cela devrait être corrigé. Psygnosis nous annonce que la difficulté sera beaucoup plus progressive et que les missions vous apprendront point par point les commandes de vos engins - les commandes ont d'ailleurs été quelque peu simplifiées. Pour ceux qui pestaient contre la faible profondeur de champ, Psygnosis propose à présent un radar qui permettra de percer ce "brouillard". Au niveau des véhicules, si les hélicoptères Havoc et Venom sont toujours de la partie, quinze des trente missions vous mettront aux commandes de

nouveaux engins : une voiture, un vaisseau spatial ou un Mecha futuriste du nom de Raptor (voir encadré). Pour ce qui est des missions, la dizaine de personnes en charge du projet ont décidé d'insister sur le réalisme des situations. Vos objectifs pourront donc soudainement changer en fonction de l'évolution du scénario, et les scènes cinématiques s'intégreront directement aux missions.

### Treize mois de boulot

Les premiers niveaux sont du coup beaucoup plus "éducatifs" que par le passé, et du coup les missions d'entraînement ont disparu. Le travail fourni pendant

treize mois par les équipes de Psygnosis ■ permis de retravailler considérablement les graphismes des cités (les complexes architecturaux sont plus denses et interconnectés, mettant à rude épreuve vos talents de pilote). L'aspect sonore n'a pas été oublié puisque, comme dans le premier opus, les informations nécessaires vous seront fournies par des voix digitalisées. Le jeu est en outre compatible avec le pad analogique.



Les effets spéciaux ont été entièrement retravaillés.

PLAYSTATION

● Psygnosis/  
Mars 99

Les emb  
tunnels  
dômes m

Les  
des l  
c

Petite mission de  
Comment résist  
charmante den

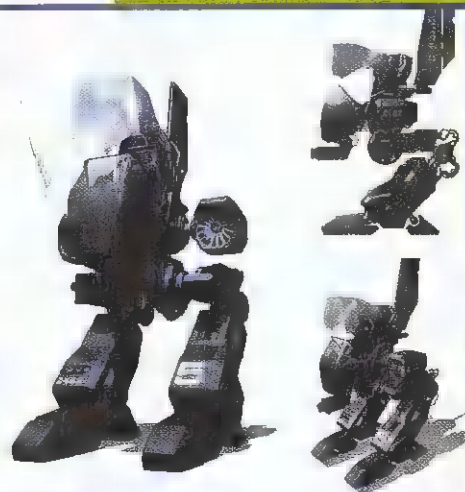


# uvéée 99

## APC RAPTOR

Ce petit bijou de technologie est la grande fierté des développeurs. La bête est en effet capable de se déplacer latéralement, de sauter d'immeuble en immeuble, ou encore de voler un petit moment. Evidemment, son armement n'est pas en reste. Il semblerait qu'un nouveau type de Raptor (le ATRx4) soit en préparation dans les labos de la G-Police... mais ça c'est une autre histoire.

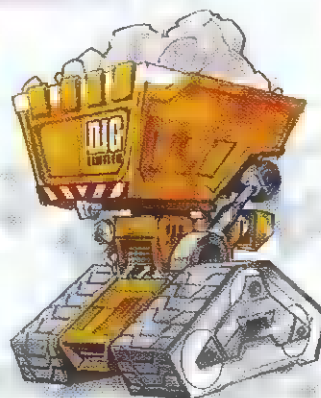
Les embuscades dans les tunnels de liaison entre les dômes ne seront pas rares.



Le Raptor en pleine "métamorphose".



Les Marines vous balancent des bombes. N'y aurait-il pas comme un problème ?



Il va falloir, locker, shooter, blaster. Pas moins de 30 armes différentes vous y aideront.



Comme toujours la modélisation des différents vaisseaux est d'une grande qualité.

Petite mission de protection ? Comment résister à une si charmante demoiselle ?





EXCLUSIVEMENT SUR PLAYSTATION

# Golf, course, shoot et c



L'éditeur/développeur a décidé de s'attaquer à une gamme de jeux assez large, et passe en revue les plus grands genres sur console. Cependant, même s'il continue de développer des jeux N64, son appartenance à Sony lui interdit de les éditer. Ce sont donc d'autres éditeurs qui se chargeront de les sortir. Psygnosis, lui, ne peut signer que les titres sur Playstation.

## ROLLCAGE

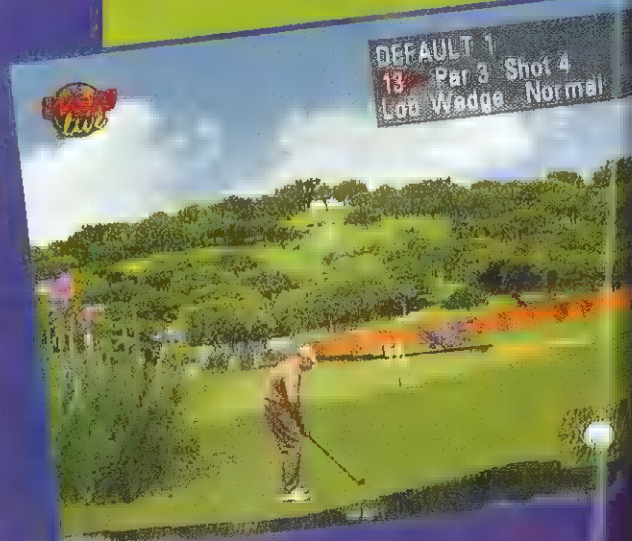
**R**ollcage innove dans le sens où il vous met aux commandes de petits bolides capables des pires acrobaties. Psygnosis a pris pour exemple ces bestioles télécommandées qui peuvent rouler à l'envers ou grimper aux murs. Le jeu n'est rien d'autre qu'une simulation de ces engins, si ce n'est que dans Rollcage les bestioles en question sont dotées d'armes dévastatrices utilisables grâce aux bonus récoltés sur la route. Le jeu compte onze pistes différentes pour le moins singulières : vous pouvez détruire des éléments du décor pour ralentir l'avancée des concurrents, rouler au plafond sans jamais sortir de la piste ni encaisser de dégâts. Les bolides sont robustes et les accidents vraiment spectaculaires.



FÉVRIER

## PRO-18

**A**lors qu'Electronic Arts ne devrait pas tarder à sortir son Tiger Woods 99, Psygnosis se lance dans le golf. Ce Pro-18 se déroule dans le contexte d'un tournoi télévisé et vous permettra de vous essayer à trois des parcours les plus prestigieux : The Royal Country Down (en Irlande), le Gary Player Lost City Course (Afrique du Sud) ou le Cœur d'Alene (aux USA). Des grands noms du golf sont de la partie (Colin Montgomerie, Ian Woosnam...) et le jeu, assez facile d'accès, est paramétrable à foison pour le rendre plus réaliste et difficile.



## GLOB

Oubliez Domin du cos globe modélis simplement e Evidemment, disponibles – pour boucler devrait (notez

## ELIMIN

**E**liminator News son est un jeu shoot'em up a de guerre, vou véhicules de l' sont piégés et soixante secon niveau au plus fait une succes d'ennemis. Vou vilains présents gagner du temp proposés se ré l'environnemen thème.



shoot et cætera

ppieur a  
quer à  
eux  
esse en  
ands  
e.  
s'il  
pper  
ppar-  
terditt  
donc  
se  
ir,  
signer  
ation.

VRIER

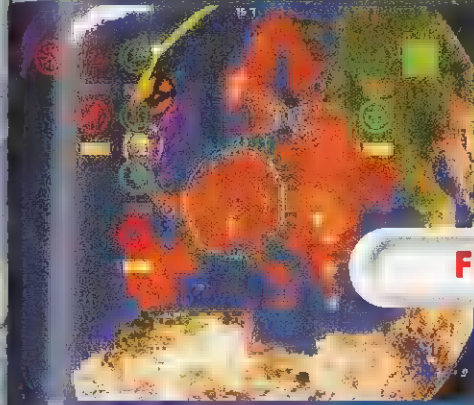
evrait pas  
ods 99,  
golf. Ce  
d'un  
le vous  
s  
wn (en  
ourse  
e (aux USA).  
partie  
...) et le jeu,  
ble à  
t difficile.

Shot 4  
Normal



## GLOBAL DOMINATION

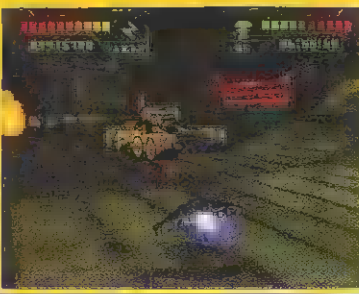
Oubliez deux minutes Alerte Rouge, Global Domination, c'est du jeu de stratégie pur et dur, du costaud de chez costaud. Vous êtes face à un globe modélisé en 3D et vous devrez purement et simplement en prendre le contrôle. Evidemment, il faudra user de toutes les forces disponibles – aériennes, navales et même spatiales – pour boucler la vingtaine de scénarios proposée. Le jeu devrait (notez le conditionnel) compter un éditeur de missions et un mode Multijoueur.



FÉVRIER

## ELIMINATOR

Eliminator (déjà présenté dans les News sous le nom d'Exterminator) est un jeu de course mâtiné de shoot'em up assez particulier. Prisonnier de guerre, vous allez tester les nouveaux véhicules de l'ennemi. Problème : ceux-ci sont piégés et explosent au bout de soixante secondes. Solution : finir le niveau au plus vite. Chaque niveau est en fait une succession de salles bourrées d'ennemis. Vous devez shooter tous les vilains présents pour changer de salle et gagner du temps. Les six vaisseaux proposés se révèlent assez jouables et l'environnement graphique plutôt varié puisque chaque niveau a un thème.



## RETRO FORCE

On revient aux sources du shoot avec Retro Force. Le jeu est conçu dans la droite ligne de Xevious avec un vaisseau vu de haut qui aura la possibilité de shooter les ennemis au sol via une cible. Mais Psygnosis a tout de même exploité les capacités 3D du support pour les décors et lors de certaines phases vues de dos. Niveau armement, les trois vaisseaux proposés seront équipés de six armes de base (trois tirs particuliers, trois bombes différentes) et pourront augmenter leur puissance de cinq niveaux. Reste maintenant à voir s'il sera possible d'y jouer à deux...



FÉVRIER

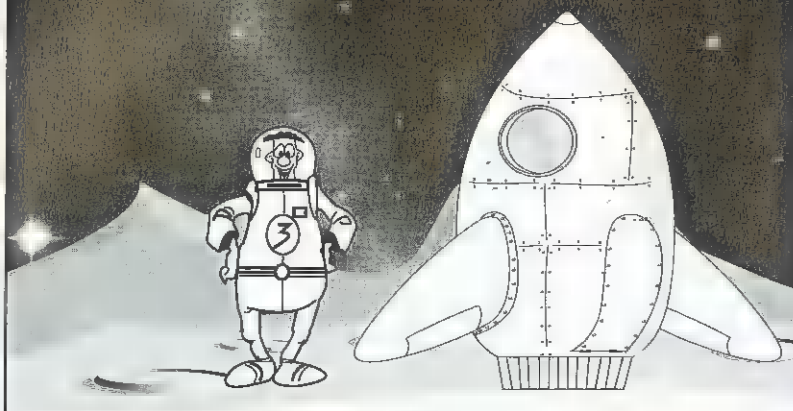
## KINGSLEY

Clairément destiné aux plus jeunes d'entre nous, ce jeu d'action/aventure vous met aux commandes de Kingsley le renard. Celui-ci va devoir libérer le "royaume des fruits" de la tyrannie de Bad Custar et devra traverser pas moins de cinq châteaux, quatre donjons et deux îles. Le jeu sera intégralement traduit en français. Nos chères têtes blondes vont apprécier cette attention.





# ESPACE 3 games



## SUPER NINTENDO

ASTERIX	99,00	PREHISTORIC MAN	99,00
ASTERIX ET OBELIX	99,00	PRINCE OF PERSIA 2	99,00
BATMAN FOR EVER	99,00	REALM	99,00
FIFA 98	99,00	REVOLUTION X	99,00
F ZERO	99,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	99,00
HAGANE	99,00	SPIROU	99,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	99,00	STARTRECK DEEP	99,00
<b>INTERNATIONAL SUPER STAR</b>		SUPER BC KID	99,00
<b>SOCCER DE LUXE</b>	<b>99,00</b>	SUPER METROID + GUIDE	99,00
JUDGE DREDD	99,00	TIMON ET PUMBA	99,00
KILLER INSTINCT	99,00	TINTIN AU TIBET	99,00
LE ROI LION	99,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	99,00
LUCKY LUKE	99,00	WORLD MASTER GOLF	99,00
MORTAL KOMBAT	99,00	WRESTLEMANIA	99,00
NBA LIVE 97	99,00		
NHL 96	99,00		
OSCAR	99,00		
POWER PIGGS	99,00		

• MANETTE ASCII 99,00  
• ALIMENTATION SECTEUR 199,00  
• PRISE PERITEL 149,00

## GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET + SOCCER	399 F
CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	349 F
CONSOLE GAME BOY ECRAN COULEUR	499 F
CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR	329 F
GAME BOY CAMERA	349 F
IMPRIMANTE	399 F

ADVENTURE ISLAND	99,00	LE ROI LION	169,00
ALLEWAY	149,00	MARIO ET YOSHI	129,00
BATMAN FOR EVER	99,00	MARIO LAND	169,00
BRAIN DRAIN	199,00	MARIO LAND 2	199,00
BUGS BUNNY	169,00	MEGAMAN WORLD	129,00
BUST A MOVE 2	179,00	MONOPOLY	229,00
BUST A MOVE 3	199,00	MORTAL KOMBAT 4 (COULEUR)	229,00
CASPER	149,00	NBA JAM	99,00
CASTELVANIA	199,00	NBA JAM/COULEUR	199,00
<b>COUPE DU MONDE</b>	<b>199,00</b>	POP UP	99,00
CUTTHROAT ISLAND	99,00	POCKET BOMBERMAN(COULEUR)	169,00
DAFFY DUCK	199,00	QUEST FOR CAMELOT(COULEUR)	249,00
DONKEY KONG LAND 2	169,00	ROGER RABBIT	169,00
DISNEY MULAN	229,00	SMALL SOLDIERS	229,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00	STREET FIGHTER 2	169,00
DR MARIO	129,00	TAMAGOSHI	199,00
DUCK TALES	169,00	TARZAN	129,00
FERRARI	129,00	TETRIS	199,00
GARGOYLES QUEST	129,00	TRACK N FIELD	169,00
GODZILLA	229,00	TUROC	149,00
GOEMON MYSTICAL LEGENDS	199,00	TUROC 2 (COULEUR)	199,00
GAME & WATCH GALLERY		V RALLY	229,00
(COULEUR)	169,00	WARIO LAND	199,00
HERCULE	199,00	WARIO LAND 2	249,00
INDIANA JHONES	169,00	WWF WARZONE	199,00
INTERNATIONAL STAR SOCCER	199,00	ZELDA	149,00
JIMMY CONNORS	149,00		
JURASSIK PARK 2	199,00		
KILLER INSTINCT	169,00		
KING OF FIGHTER 98	229,00		
LE LIVRE DE LA JUNGLE	169,00		
LUCKY LUCKE	199,00		

### ACCESSOIRES

• ECRAN GB 35,00  
• LOUPE AVEC LUMIERE 49,00  
• BATTERY PACK (GB POCKET) 99,00

## MEGADRIVE

ALIEN 3 (EUR)	99,00	NBA JAM TE (EUR)	89,00
BATMAN FOREVER (EUR)	99,00	NBA LIVE 96 (EUR)	99,00
CHAMPION WORLD CUP SOCCER	49,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	89,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NFL QUATERBACK 96 (EUR)	99,00
+ ADAPTATEUR	99,00	PHANTOM 2040 (EUR)	49,00
DR ROBOTNIK (EUR)	99,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	99,00	REVOLUTION X (EUR)	49,00
<b>FIFA 98 (EUR)</b>	<b>129,00</b>	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA 97 (EUR)	99,00	SPOT GOES TO	
FIFA SOCCER 96 (EUR)	89,00	HOLLYWOOD (EUR)	99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	149,00
J. MADDEN 96 (EUR)	89,00		
LOTUS 2 (EUR)	99,00		

• MANETTE FIGHTER 2 69,00

• MANETTE TURBO 6 BOUTONS 99,00  
• MANETTE TURBO 1 99,00  
• MANETTE PANASONIC 99,00  
• ADAPTATEUR MANETTE SNIN 99,00  
• FLIGHT STICK (SIMULATION) 99,00

## 3DO

### 3 JEUX ACHETES = 1 JEU GRATUIT

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	69,00	RETURN OF FIRE	69,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	RISE OF THE ROBOT	69,00
BATTLE SPORT	69,00	SAMPLER 2 + 10 DEMOS	
CASPER (NTSC)	69,00	+TEST MEMOIRE 15 mn 79,00	
CORPSE KILLER	69,00	SHOCK WAVE 1	69,00
CRIME PATROL	69,00	SHOCK WAVE 2	69,00
DOOM	69,00	SNOW JOB	69,00
FIFA SOCCER	69,00	SPACE HULK	69,00
FLYING NIGHTMARE	69,00	SPACE PIRATE	69,00
HELL	69,00	STAR BLADE	69,00
IMMERCENARY	69,00	STATION INVASION	69,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00	STELLA 7	69,00
IRON ANGEL	69,00	STRIKER	69,00
JOYPAD PANASONIC	69,00	SYNDICATE	69,00
KING DOM : THE FAR REACHES	69,00	TOTAL ECLIPSE	69,00
LAST BOUNTY HUNTER	69,00	VIRTUOSO	69,00
OLYMPIC GAMES	69,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	69,00
PEEBLE BEACH GOLF	69,00	WING COMMANDER 3	69,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00	ZNADNOST	69,00
QUARANTINE	69,00		

## NEO GEO CD

<b>NEO GEO CD</b>	<b>1990 F</b>	<b>METAL SLUG 2</b>	<b>199,00</b>
<b>JOYSTICK ARCADE</b>	<b>399,00</b>	POWER SPIKES	149,00
AERO FIGHTER 2	199,00	PULSTAR	199,00
ALFA MISSION 2	199,00	RAGNAGARD	199,00
BRINKINGER	199,00	RALLY CHASE	199,00
GALAXY FIGHT	199,00	<b>REAL BOUT 2 SPECIAL</b>	<b>199,00</b>
KARNOV'S REVENGE	199,00	SAMOURAI SHODOWN 4	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99,00	SAMOURAI SHODOWN RPG	199,00
KING OF FIGHTER 97	199,00	SOCCER BRAWL	199,00
KING OF FIGHTER 98	399,00	TOP HUNTER	199,00
MAGICIAN LORD	199,00	VIEW POINT	199,00
		WIND JAMMER	199,00

## AUTRES

<b>Néo Géo Pocket 495 F</b>		TENNIS	249,00
		PUZZLE	249,00
BASEBALL STAR	249,00	NEO GEO CUP FOOT	249,00
KING OF FIGHTER R1	299,00	SAMOURAI SHODOWN	299,00
STORY OF MARY	249,00	CHERY MASTER	249,00
<b>Néo Géo</b>		FATAL FURY II	199,00
CONSOLE 1990F		<b>KING OF FIGHTER 98</b>	<b>1690,00</b>
		WORLD HEROES II	199,00

**Nomad + ADAPTATEUR MULTIEUX 690 F**

PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive

**NEC CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE**  
**GAME GEAR + 1 JEU 449F**

**Jaguar TOUS LES JEUX A 49 F**

**VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23**







# La Saturn est morte, vive

Après les déboires de la Saturn, Sega se devait de réagir face à une concurrence toujours plus forte. Pour contrer la Playstation et la Nintendo 64, le constructeur dispose à présent d'une machine plus puissante et intégrant les toutes dernières technologies. Dernière chance de survie de Sega dans le monde des consoles et ultime occasion de redorer son blason, la Dreamcast est disponible depuis le 27 novembre au Japon.

**L**a campagne de publicité qui a précédé la sortie de la nouvelle console de Sega a été l'une des plus surprenantes et des plus coûteuses que la firme japonaise ait jamais réalisées. Pas moins de 100 millions de dollars ont été déboursés uniquement pour l'archipel nippon. Après le revers de la Saturn, il fallait que Sega marque le coup et rehausse son image de marque. Pour cette nouvelle console, le père de Sonic s'est donc allié à de grands constructeurs afin de proposer aux joueurs la meilleure machine possible. De son alliance avec les géants Hitachi, Nec, Microsoft et Yamaha est née la Dreamcast.

## Une véritable bête de course

Chacun des partenaires a apporté son savoir-faire et le meilleur de sa technologie. Nec fabrique le processeur graphique Power VR de seconde génération ; Yamaha s'occupe du lecteur de CD-Rom ; de la puce sonore ; Microsoft, en collaboration avec Sega, s'est chargé du système d'exploitation de la machine. Quant à Hitachi, c'est lui qu'est revenue la lourde tâche de fabriquer le processeur central de la console : 64 bits, 200 MHz... une véritable bête de course (voir tableau des caractéristiques techniques).

La première chose marquante quand on prend la Dreamcast en main est sa petite taille : la console ne mesure en effet que 19 cm par 19,5 pour 7,8 cm d'épaisseur. Preuve, s'il en fallait une, que la puissance d'une machine ne se juge pas à ses dimensions. Son poids en revanche est assez conséquent : un peu plus de 1 kg.

Sa couleur grise, plus claire que celle de la Playstation, lui donne une apparence très sobre, d'autant que seul le logo Dreamcast (en spirale) est visible sur la trappe du lecteur de CD-Rom. Sur la face supérieure de la console, deux boutons (Power sur la gauche, Open sur la droite), pas d'excès, pas de touche Reset puisque celui-ci s'effectue par l'intermédiaire de la manette, dans la plus pure tradition Sega. Enfin, une diode de couleur orange indique la mise sous tension ou la veille. Sur la face avant, à l'instar de la Nintendo 64, quatre emplacements pour manettes sont prévus. On y découvre le logo Sega, ainsi que celui de Windows CE.

La face arrière de la console laisse apparaître trois connexions possibles : une prise vidéo (au format Cinch, fournie avec la console) - une prise S-Vidéo est disponible sur le

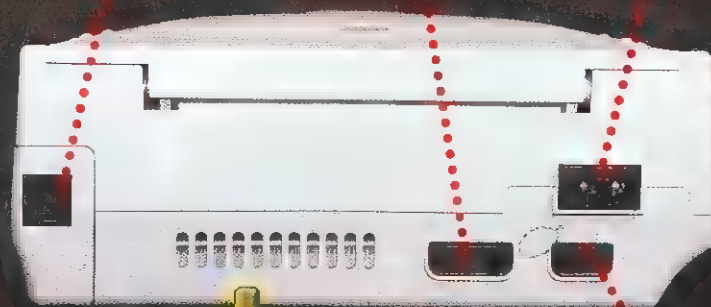


La console avec tous les jeux disponibles à sa sortie au Japon

PRISE RJ11 POUR CÂBLE TÉLÉPHONIQUE

ALIMENTATION

SORTIE VIDÉO



modèle japonais) ; une prise série pour relier plusieurs consoles entre elles et une prise femelle de type RJ11 pour relier la Dreamcast à la prise téléphonique (le câble est fourni). Enfin, pour faire fonctionner une console nipponne, rien ne vaut une bonne alimentation 110 V. Le modem extractible se trouve lui sur la face droite de la console, connecté au port de communication.

PORT SÉRIE

## Une prise en main agréable

Les manettes existent en différents coloris : gris, orange, bleu, jaune et rouge. Celle fournie avec la console est bleue. On trouve sur sa face supérieure quatre boutons (A, B, X et Start),

EN DAN

Le logiciel...  
connecter...  
japonais et...  
Or, tout con...  
de ses envi...  
Attention, o...  
moins que...

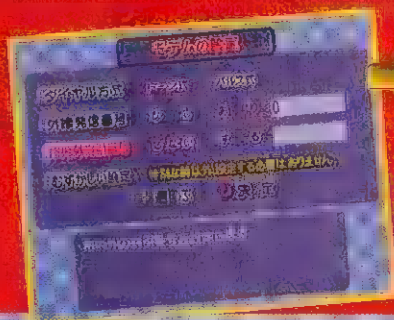
Dre

L'écran...  
quand on all...

Allez s...  
de touche et...  
français...



# vive la Dreamcast !



Difficile de saisir les paramètres de connexion au provider. Le logiciel Dream Passport est en japonais.

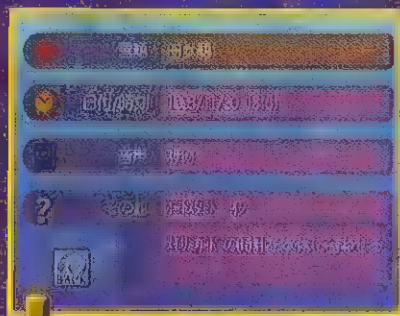
## Dream Passport

### EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

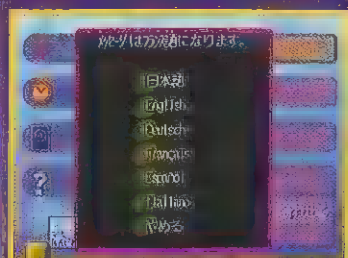
Le logiciel Dream Passport permettant de connecter le modem est entièrement en japonais et complètement imitable pour la plupart d'entre nous. Or, tout comme avec la Saturn, il est possible de configurer la console en fonction de ses envies. Ainsi, il est tout à fait possible de disposer de textes en français ! Attention, cela ne signifie pas pour autant que les jeux seront en français, mais au moins que les menus de configuration (heure, date, écoute de CD audio...) deviendront compréhensibles.



L'écran de présentation s'affiche quand on allume la console.



Le menu est très austère et tout en japonais. Changeons tout cela !



Allez sur l'icône en forme de bouche et validez. Choisissez le français.



Et voilà, tout est joué ! Les options sont désormais beaucoup plus claires.





# La Saturn est morte, vive la Dreamcast !

un pad analogique et une croix directionnelle classique. Pour la première fois chez Sega, une manette est équipée de boutons de couleur, grandement inspirés de ceux de la Super Nintendo - pour la petite histoire, il semblerait que Nintendo ait intenté un procès à Sega. Autre nouveauté, et cette fois-ci plus intéressante pour les joueurs, on trouve sur la face arrière de la manette, deux boutons analogiques L et R. Mais pour l'instant, il est difficile de savoir pour quels types de jeux ils seront optimisés.

La prise en main est agréable, et, autre innovation, il est possible de jouer au pad analogique, tout en ayant accès aux deux boutons L et R (ce qui est impossible sur la manette Nintendo 64).

## Une miniconsole : la Visual Memory

Deux emplacements sont aussi prévus sur la face arrière pour les cartes mémoire. Ces dernières, autonomes et indépendantes, sont appelées VM (pour Visual Memory) et disposent d'un écran à cristaux liquides, monochrome et de faible résolution (48 x 32 pixels). Miniconsole à part entière, la VM ne pèse que 45 grammes ! La Dreamcast ne disposant pas de mémoire interne (tout comme la Playstation), la VM devient dès lors un accessoire indispensable pour sauvegarder les parties. Notez que l'on peut fabriquer deux VM ensemble afin d'échanger des sauvegardes entre joueurs, le tout, bien évidemment, sans se connecter sur la Dreamcast. Mais l'atout de la Dreamcast réside incontestablement dans sa technologie. Le microprocesseur, fabriqué par Hitachi, est cadencé à 200 MHz et surclasse de loin tout ce qui se fait actuellement dans le monde des consoles. Le jeu Épaules par une carte graphique PowerVR de seconde génération de 128 bits, les jeux bénéficient d'un sacré lifting et proposent des graphismes d'une qualité

encore inédite - ce jour. À l'instar de la Nintendo 64, les jeux ne sont plus pixélisés et affichent un effet de flou à l'approche d'un polygone. Cette technologie, appelée lissage de texture, se démarque cependant de celle de la Nintendo 64. En effet, grâce à la mémoire vidéo de 8 Mo, les jeux tournent systématiquement en 640 x 480 pixels (l'équivalent de la haute-résolution de la N64 équipée du Ram Pac). Des réalisations d'une finesse encore plus grande devraient bientôt voir le jour.

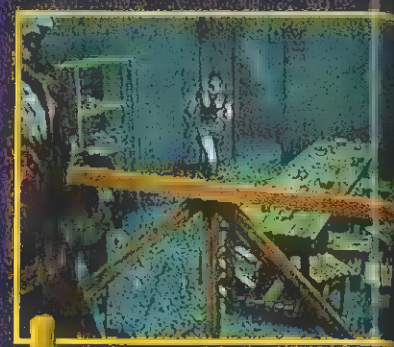
## Bill Gates en prime

Le système d'exploitation de la Dreamcast, un Windows CE 2.0 Custom développé en étroite coopération

avec Microsoft, est très proche de celui des PC actuels. Bonne nouvelle pour les joueurs ! Les jeux du monde PC vont pouvoir ainsi être portés très rapidement sur Dreamcast. On parle d'une petite quinzaine de jours pour

## LES JEUX LES PLUS ATTENDUS

Le jour de son lancement au Japon, le 27 novembre dernier, la Dreamcast disposait de quatre jeux : Godzilla Generation, Penpen Tricelon, July et Virtua Fighter 3 tb. Voici une liste non exhaustive des jeux à venir ainsi que leur date de sortie annoncée (sous réserve de modifications de l'éditeur).



**Bio Hazard 3**  
(Capcom, avril 1999)



**Buggy Heat** (CRI, mars 1999)



**Climax Landers**  
(Climax, début 1999)



**Geist Force** (Sega, disponible)



**Rally 2**  
(Sega, janvier 1999)



**Camelot**  
(Jaleco, été 1999)



**Grandia 2**  
(debut 1999)





st !

BANC D'ESSAI

**Blue Stinger**  
(Climax, disponible)

La manette est à peine plus petite que la console. Sa prise en main est très agréable.

**Carrier**  
(Jaleco, été 1999)

**Buggy**  
(CRI, début 1999)

**Climax Landers**  
(Climax, début 1999)

**Grandia 2** (Game Arts, début 1999)

**Power Stone**  
(Capcom, début 1999)

**Geist**  
(Sega, disponible)

**Sega Rally 2**  
(Sega, janvier 1999)

**Sonic Adventures** (Sega, janvier 1999)



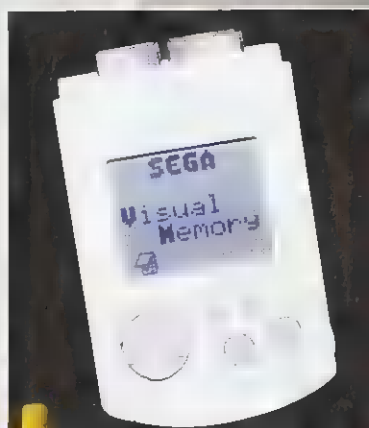
# La Saturn est morte, vive la Dreamcast !

... adapter les routines principales d'un jeu développé sous PowerVR, et de deux à trois mois au maximum pour l'optimisation de la jouabilité. Ainsi, Unreal de Gt Interactive est déjà annoncé, tout comme Monaco Grand Prix d'Ubi Soft. Kalisto, autre boîte française, prévoit également d'adapter rapidement la suite de Ultimate Race Pro, sa fameuse simulation de course.

## Les plus grands noms de l'édition réunis

L'engouement des éditeurs se ressent partout à travers le monde et pas uniquement au Japon. Jamais une console n'a connu un tel succès, pas même la Playstation à son lancement. A ce jour, environ 320 développeurs ont décidé de se lancer dans l'aventure Dreamcast. S'il semble logique de retrouver parmi eux, Acclaim, ASCII, Bandai, Capcom, GT Interactive, Hudson Soft, Konami, Taito et bien d'autres équipes de renom, il est toutefois plus surprenant de découvrir sur cette liste Namco et Squaresoft. Concernant la présence de Square, il faut savoir que Nintendo, qui possédait 10 % du capital de la société, a revendu récemment ses actions, et les

rapports entre les anciens associés ne sont plus au beau fixe. L'éditeur subit de plus la pression de la concurrence. Ses arguments comme, la qualité des graphismes d'un Final Fantasy VII ou plus récemment VIII, ne tiennent plus face



La Visual Memory. Quatre boutons, dont un de veille, et une croix directionnelle. Sur la face supérieure, deux slots pour encastrer une autre VM et échanger des données.

à des jeux comme Zelda (Nintendo 64) ou Climax Landers (Dreamcast), et Squaresoft a besoin d'argent. Sega semble être la solution à son problème... De son côté, Namco, frère ennemi depuis toujours de Sega dans les salles d'arcade, anticipe : il a commandé à Sega 50 kits Naomi. Et pour cause ! La Naomi, version arcade de la Dreamcast, est nettement plus performante que son Système 12 et bien moins chère. Il y a fort à parier que les adaptations sur Dreamcast se feront tout naturellement et très rapidement. Namco a donc tout intérêt à rentrer à son tour dans la danse - une nouvelle qui ne va certainement pas rassurer ni faire plaisir à Sony !

## LES CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES DE LA BÊTE

- Dimensions : 19 x 19,5 x 7,8 cm
- Poids : 2 kg
- Processeur principal : Hitachi, SH-4 Risc à 200 MHz
- 360 millions d'instructions/seconde (MIPS)
- 3 millions de polygones/seconde
- Correction de perspective
- Mip-map Filtering
- Ombrage de Gouraud
- Antialiasing
- Gestion des effets de brouillard
- Gestion des lumières et des ombres
- 16,8 millions de couleurs
- RAM : 16 Mo (2 barrettes de 8 Mo)
- RAM vidéo : 8 Mo
- Puce graphique : Neo, Power VR2
- 3 millions de polygones/seconde
- Supporte Open GL et Direct 3D
- Lecteur de CD-Rom x12 Yamaha
- Capacité de stockage : 1 Go (54 % de plus que les CD traditionnels)
- Chaque CD-Rom dispose de son propre système d'exploitation
- Puce sonore : Yamaha S.P.S. à 64 voix, stéréo et son 3D
- Palette d'effets sonores spéciaux

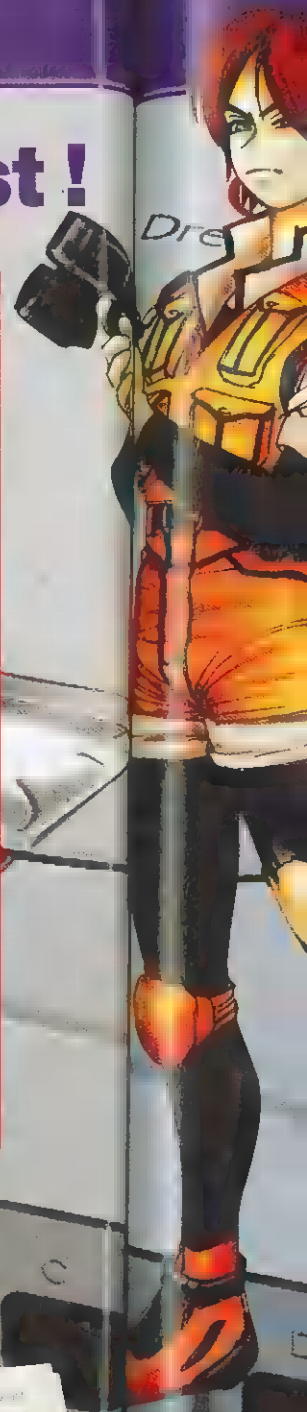
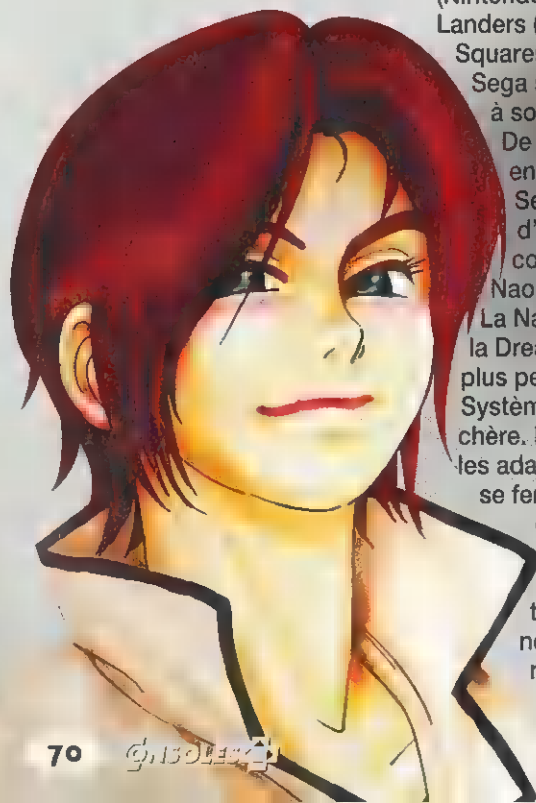


La manette et la VM, la carte mémoire à cristaux liquides.

## Le jeu de réseau

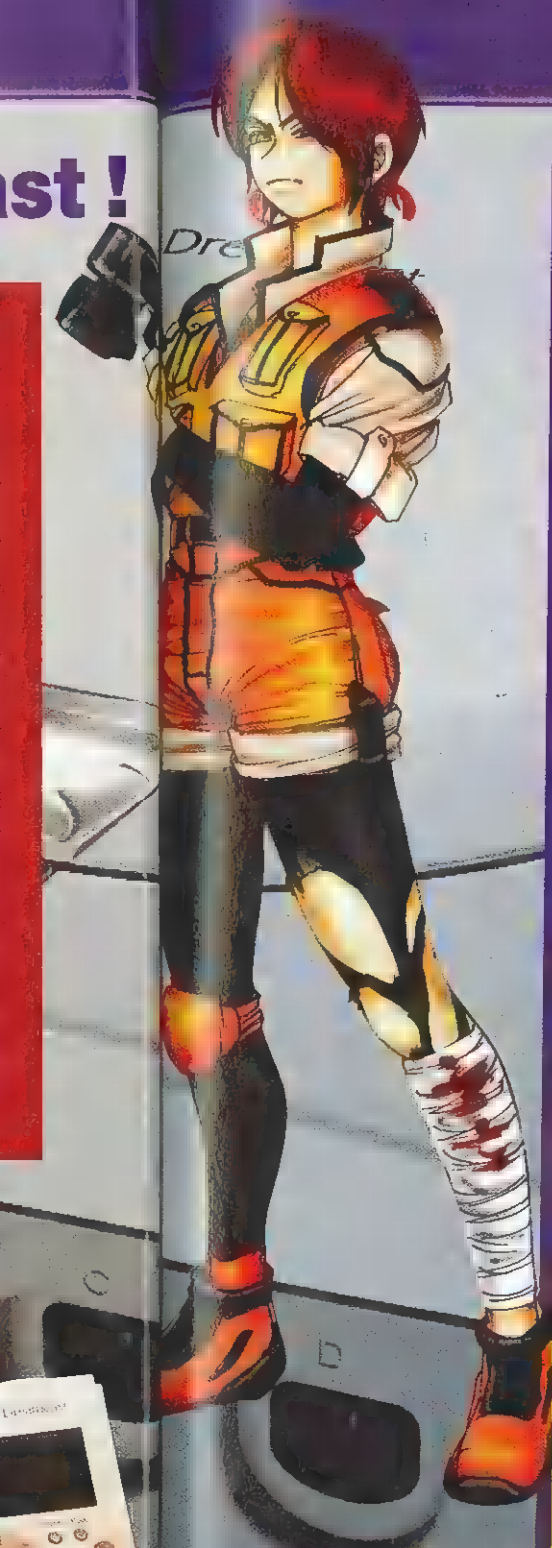
La mode du moment, ce sont les jeux en réseau. Alors que la Playstation proposait de relier entre elles deux consoles pour offrir des parties à deux ou quatre joueurs, la Dreamcast elle propose un standard mondial pour les parties en réseau : Internet. Le modem est vendu avec la console. C'est le grand

lux ! Sega prévoit d'ailleurs de sortir dans l'avenir d'autres modems, plus rapides et offrant une meilleure qualité. Jouer à quatre, huit ou seize ou plus encore sur un même jeu, voilà qui est vraiment nouveau dans le monde des consoles. Les Doom like y gagnent en intérêt tout comme les courses de voitures. La possibilité d'intervenir à plusieurs dans une même aventure, tel Ultima Online sur PC, n'est plus un rêve mais une question de temps...





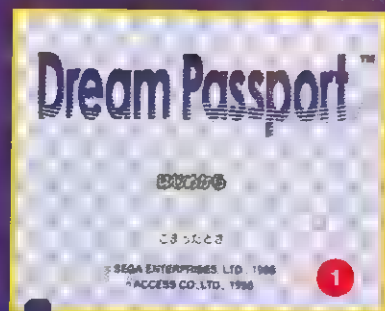
st !



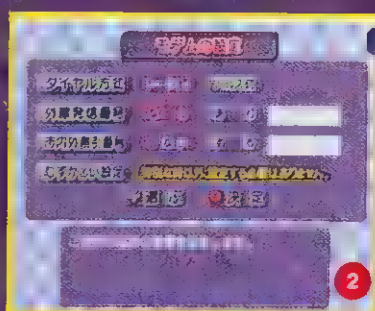
## CONNEXION

Les quelques passionnés qui ont acheté la Dreamcast dans les boutiques d'import ont certainement envie de faire fonctionner le modem interne de leur console. Nous avons demandé à notre correspondant permanent au Japon de nous expliquer comment établir la connexion. Voici donc la marche à suivre.

Date de bouclage du magazine oblige, Kagotani san nous a promis de revenir plus en détail dès le mois prochain sur le moyen de se connecter sur Internet via la Dreamcast. Attention ! Vous ne pouvez vous connecter à Internet que si vous possédez un numéro de compte chez un provider tel que Imaginet ou Club Internet par exemple. Maintenant, au boulot !



À l'écran d'ouverture de l'application Dream Passport, appuyez sur Start.



Voici la traduction respective des quatre lignes de texte :

Ligne 1 : "Tone/Pulse"

Aujourd'hui, la plupart des téléphones fonctionnent en "Tone".

Ligne 2 : "NON, OUI, Numéro extérieur"

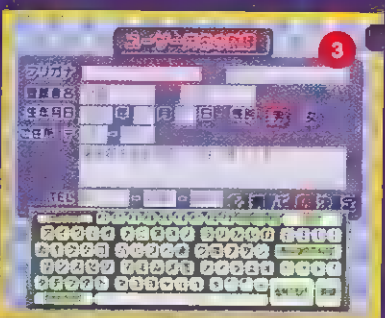
Les particuliers n'ont pas à remplir la case blanche et doivent choisir l'option "NON". En revanche, les professionnels désireux de se connecter à partir de leur poste de travail, doivent inscrire le numéro de l'entreprise pour sortir (généralement le 03) et choisir "OUI".

Ligne 3 : "Numéro intérieur"

Codes internationaux du Japon : de la ville de Tokyo. Inscrivez les numéros suivants : 0081 (00 pour l'international, 81 code du Japon, 3 code de la ville de Tokyo).

Ligne 4 : "Commandes AT"

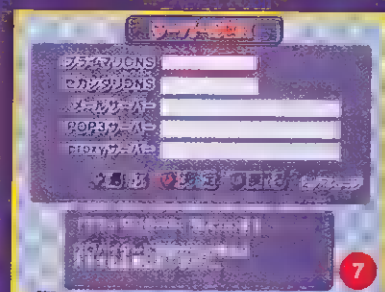
Ne touchez pas à cette option ! Seuls les bidouilleurs du dimanche et ceux qui parlent couramment le japonais peuvent l'utiliser.



Sur cet écran, vous devez entrer vos coordonnées personnelles. C'est entièrement facultatif, vous pouvez donc, si vous le désirez, laisser cette page comme vous l'avez trouvée au départ. Pour les acharnés, on passe du clavier japonais au clavier Qwerty en pressant la touche "Mode". Bon courage !

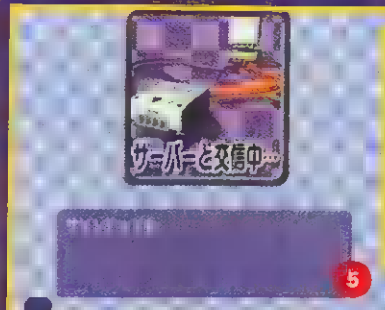


Sur cet écran, Dream Passport vous demande de lui faire trois propositions de log-in, ou de nom de code si vous préférez. Entrez un pseudonyme quelconque (Nouille, Feignant, Niico...). Sega va alors vérifier si d'autres personnes utilisent déjà le même pseudo.

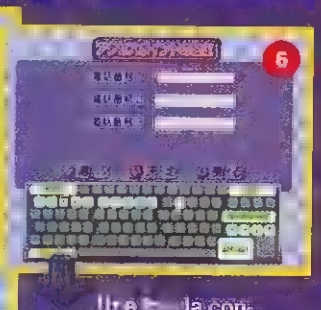


L'écran le plus important. On entre les adresses DNS et POP du provider. Les chiffres DNS sont une suite de 4 chiffres séparés par un point. Par exemple 192.168.1.1.

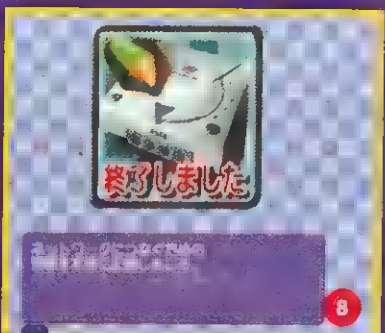
1<sup>re</sup> ligne : DNS 1  
2<sup>e</sup> ligne : DNS 2  
3<sup>e</sup> ligne : mail serveur  
4<sup>e</sup> ligne : POP3  
5<sup>e</sup> ligne : Proxy (laissez cette case vide).



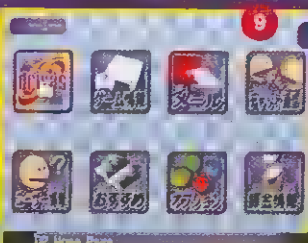
Connexion au serveur Sega Japon par numéro vert. Ça dure environ 30 secondes.



Une fois la connexion établie, on vous donne une adresse Dricas. A vous désormais de choisir votre provider et d'entrer son numéro de téléphone. Remplissez uniquement la première case. Par exemple, le numéro de téléphone d'Imagnet sur Paris est 01 53 36 66 66 ou 01 53 36 53 36.



La Dreamcast enregistre alors tous vos renseignements en mémoire.



Ça y est, à vous l'Internet. En gros, vous avez accès aux jeux en réseau (dont Sega Rally), à l'email, aux "chats" (ou site de discussion en direct), à la hot-line de Sega, aux options ou aux jeux primés.

ailleurs de  
autres  
es et offrant  
Jouer à  
ou plus  
jeu, voilà  
veau dans le  
Les Doom-  
rêt tout  
de voitures.  
venir à  
même  
Online sur  
e mais une



# La Saturn est morte, vive la Dreamcast!

recommandé de posséder un clavier (disponible au Japon), car inscrire des phrases avec la manette est véritablement fastidieux !

Mais il y a plus gênant pour nous autres Européens :

le Dream Passport, le logiciel d'exploitation du modem de console, est intégralement en japonais. Difficile pour quelqu'un qui ne parle ni ne comprend un mot de cette langue d'entrer ne serait-ce que les paramètres de connexion pour votre provider !

La solution ? Reportez-vous à l'encadré "Connexion" pour utiliser le modem chez vous et surfer sur le Net.

## Et en France ?

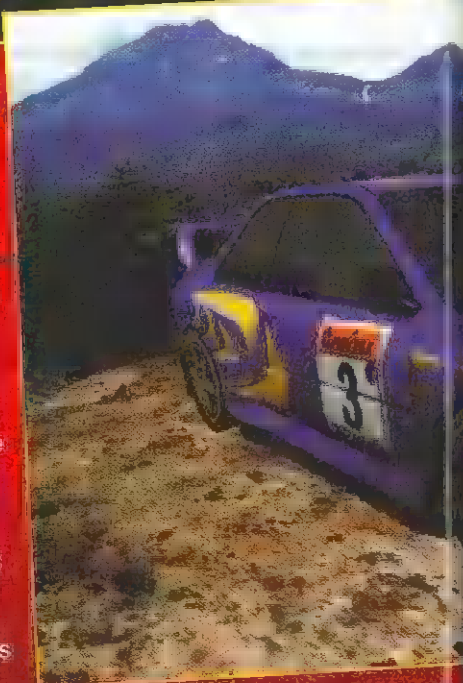
En ce qui concerne la Dreamcast destinée à l'Europe, attendez-vous à l'automne prochain. Le prix de vente compris entre 1500 et 2000 francs, Sega France n'a toujours pas décidé si le modem serait vendu avec la console comme au Japon. Car rappelons que, comparativement à ce qui se passe aux Etats-Unis où les communications "intra-muros" sont gratuites, le prix des communications en France est relativement élevé (de Paris à Paris par exemple, la connexion revient à 18 francs/heure en



Face avant, les quatre connexions pour les manettes

plein tarif : 10 francs/heure en tarif réduit). Quoi qu'il en soit, Dreamcast est avant tout une machine dédiée au jeu. Mais avec son système d'exploitation fabriqué en collaboration avec Microsoft, sa carte PowerVR de seconde génération (bien connue des utilisateurs de PC) et son ouverture sur l'Internet, la nouvelle machine de Sega est plus proche du monde du PC que de celui des consoles. Attendons-nous à croquer sous les titres issus du PC dès la sortie de la console aux Etats-Unis... Comptons aussi sur Sega pour adapter à tour de bras ses hits d'arcade.

Sans oublier que sa petite taille, la qualité de jeu qu'elle autorise et son extraordinaire puissance ont déjà séduit un nombre considérable de développeurs et d'éditeurs. L'ouverture à Internet en fera-t-elle une révolution à la



hauteur du passage de la 2D à la 3D. Pour l'instant, la Dreamcast apporte surtout une amélioration visuelle par rapport aux consoles 32 bits, mais il ne s'agit pas vraiment d'une révolution. Laissons le mot de la fin au président de Sega, Shoichiro Irimajiri : "Nous n'avons pas le droit de l'erreur".

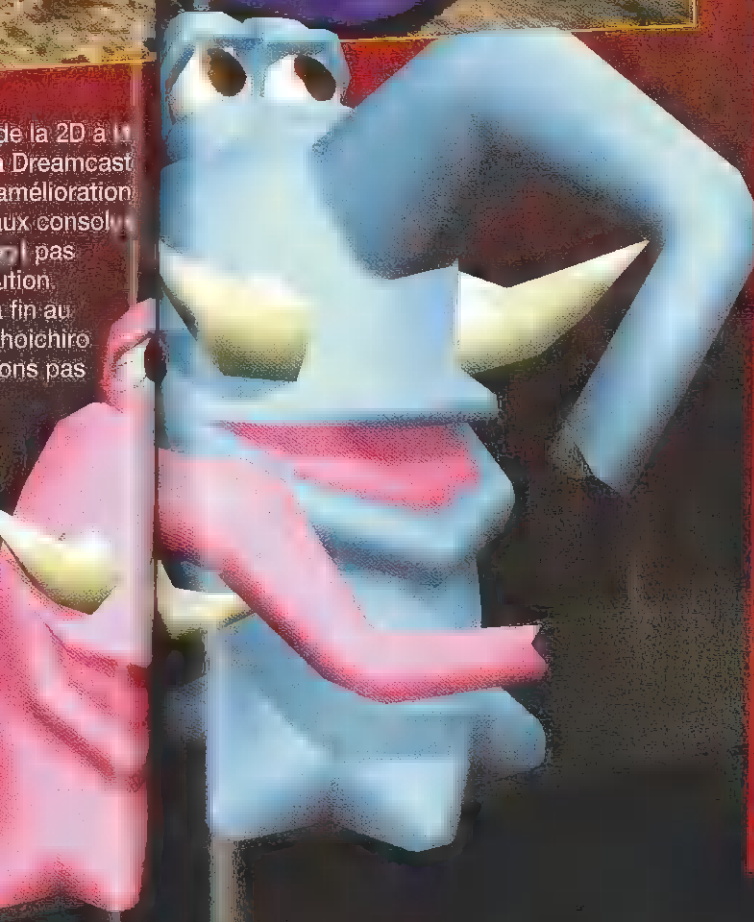
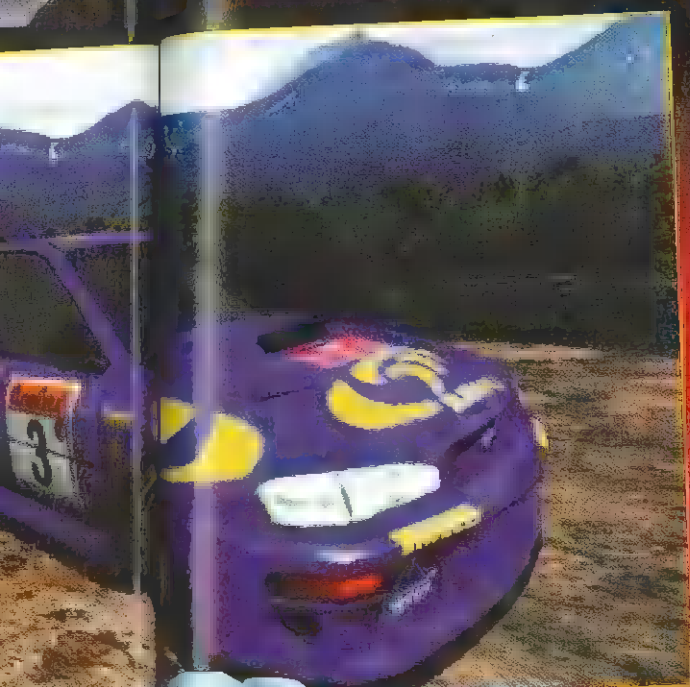
Pour l'instant, le premier titre à offrir des possibilités de jeu en réseau n'est autre que Sega Rally 2, dont la sortie au Japon est prévue pour le 14 janvier prochain.

Au moment où nous bouclons ce numéro Consoles+, aucun jeu fonctionnant en réseau n'est disponible. En revanche il est parfaitement possible de surfer sur le Net pour parcourir les pages Web, accéder à des zones de "chats" (forum de discussion en direct) ou de recevoir ou d'émettre des mails (courriers électroniques). Il est

PLAYSTATION	NINTENDO 64	DREAMCAST
Processeur principal : R3000 Harvard Risc. 33 MHz	Processeur principal : R4300i Risc. 93,75 MHz	Processeur principal : SH-4 Risc. 200 MHz
30 millions d'instructions/seconde	N.C.	360 millions d'instructions/seconde
500 000 polygones/seconde	N.C.	3 millions de polygones/seconde
Processeur graphique N.C.	Processeur graphique 64 bits Risc	Processeur graphique : PowerVR2 128 bits Risc
RAM : 2 Mo	RAM : 4,5 Mo	RAM : 16 Mo (2 barrettes de 8 Mo)
RAM Vidéo : 1 Mo	RAM Vidéo : 2 Mo, extensible à 4 Mo	RAM vidéo : 8 Mo
Son stéréo, 16 bits, 44 kHz	Son stéréo, 16 bits, 48 kHz	Son stéréo, 3D, 16 bits, 44 kHz
Lecteur CD-Rom x2	Cartouche uniquement	Lecteur de CD-Rom x12 Yamaha
Capacité de stockage 650 Mo	Capacité maximale actuelle 32 Mo	Capacité de stockage 1 Go (!)



ncas!



## QUESTIONS/RÉPONSES

Avant d'acheter la Dreamcast dans les boutiques d'import, où le prix peut dépasser les 5000 francs (contre 1500 au Japon), il est bon de se poser quelques questions.

La rédaction de Consoles+ en a retenu quelques-unes.

**Q** Le port communication va-t-il servir un jour à brancher une Action Replay ?

**R** Actuellement, dans sa version japonaise, le port communication est utilisé par le modem. Ce port, sensiblement identique à celui de la Playstation, permettra certainement à des constructeurs comme Datel de nous préparer quelque chose.

**Q** Quelle est la capacité de la carte mémoire ?

**R** La Visual Memory possède une capacité de 128 ko, autant que la carte de la Playstation. C'est peu.

**Q** Les jeux apparaîtront-ils en couleurs sur une télévision Pal ?

**R** Comme sur la Playstation et sur la Nintendo 64 japonaises, le seul moyen d'avoir des jeux en couleurs sur une télé Pal est de posséder un câble RVB. Mais il n'existe pas encore ! Pour l'instant, seuls un câble Cinch et un câble S-Vidéo sont disponibles. Il faut donc posséder une télé compatible NTSC pour pouvoir jouer en couleurs avec la Dreamcast d'import.

**Q** Pourra-t-on transformer la console d'import de manière à y lire des jeux américains ou français ?

**R** Les consoles vendues pour le moment en France dans les boutiques d'import ne fonctionnent que les jeux japonais. Il faudra attendre les sorties des consoles américaines et françaises pour savoir si la console est modifiable ou non.

**Q** Le fil de la manette est-il bien situé ?

**R** Situé trop bas à cause de l'emplacement des cartes mémoire, le fil se tord vers l'avant. Mais, l'œil avisé de Spy a remarqué un renforcement sous la manette pour coincer le fil vers l'arrière.

**Q** Existe-t-il déjà un clavier qui facilite l'envoi d'email ?

**R** Le clavier de la Dreamcast est identique à celui de la Saturn (qui n'a jamais vu le jour en France). Mais, attention, la connectique est différente, rendant ces deux claviers incompatibles.

**Q** La Dreamcast est-elle une vraie 128 bits ou une fausse 64 bits ?

**R** La Dreamcast est une vraie... 64 bits. Par contre, son processeur graphique est un processeur 128 bits (un PowerVR 2

fabriqué par NEC), autant vous dire que les jeux sont d'une superbe qualité graphique.

**Q** De nouveaux pads seront-ils rapidement disponibles ?

**R** On peut parier que les constructeurs vont rapidement produire des nouveaux pads. Attendons quelques mois que le marché s'étioffe.

**Q** A quand une baisse du prix de la Dreamcast en boutiques d'import ?

**R** Une chose est sûre : ne vous précipitez surtout pas pour acheter votre Dreamcast en import. A cause de la rupture de stock au Japon, les prix d'import sont très élevés, allant parfois au-delà des 5000 francs ! Plus l'année avancera, plus le prix de la Dreamcast baissera. Au Japon, elle coûte l'équivalent de 1500 francs ! Les boutiques se font une bonne marge à vous de négocier.

**Q** Combien pour les jeux en import ?

**R** Les prix des jeux Dreamcast en import sont compris dans une fourchette allant de 500 à 600 francs environ.

**Q** Comment sauvegarder images, textes et sites Internet ?

**R** La Visual Memory servira certainement à sauvegarder vos sites Internet favoris. En ce qui concerne les images, difficile de se prononcer car leur taille varie de quelques kilo-octets à plusieurs centaines.

**Q** Sega va-t-il interdire l'import de Dreamcast en France comme l'a fait Nintendo avec la Nintendo 64 ?

**R** Bonne nouvelle, Sega France n'a pas l'intention pour l'instant d'interdire l'import de sa machine, mais ne tirons pas trop de plans sur la comète.

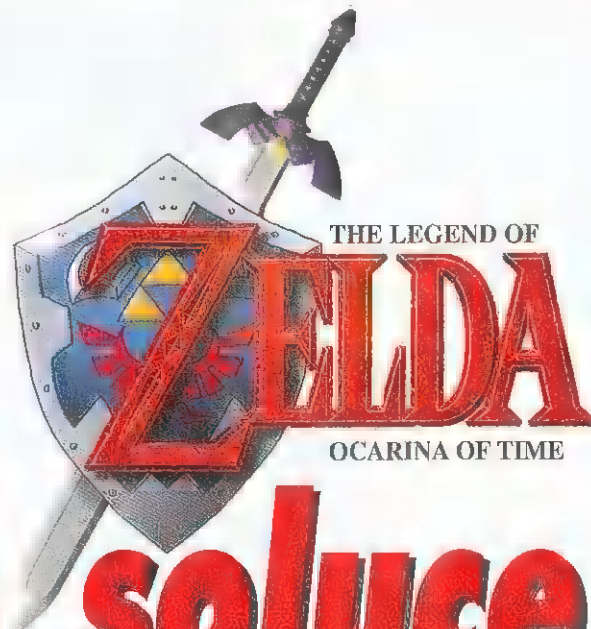
**Q** Le modem de la Dreamcast fonctionne-t-il en France ?

**R** Oui ! Notre correspondant au Japon nous a expliqué comment procéder. Jetez donc un coup d'œil à notre encadré "Connexion" pour savoir comment procéder.

**Q** Y a-t-il un four à micro-ondes dans la Dreamcast ?

**R** Non, pas de four à micro-ondes. La console ne fait pas non plus les sushis, ni le café. Quant aux incorrigibles qui veulent savoir si la Playstation 2 sera mieux que la Dreamcast, nous ne pouvons rien pour eux...





# LA soluce complète dans

**Hors série  
spécial soluces  
en vente  
le 28 décembre**



LE MAGAZINE OFFICIEL NINTENDO 64

COMMAND  
EN REGLA

VENEZ D

NOUVE

TE

CONSO  
AVEC UN  
DUAL SH  
CD DE

JEUX VERS

LIBERO GRANDE  
RTYPE DELTA JAP  
LEGATA DENSETS  
HYDRET FIGHTER  
THOUSAND ARMS  
HIDGE RACER 4 J  
HIDGE RACER 4 J  
THOUSAND ARMS  
BOGHETT JAP  
FIGHTING ILLUSIO  
HOCOCO DUNGE  
GENSO SUIKODEN  
EMPIRE SAVIOR  
HARDEGE JAP  
PARASITE EVE US  
LUMAR SILVER  
HEDGE FENCED M  
MEMOBEARS US  
TALES OF PHANT



PLAYS

occas  
PLAY

NBA JAM EXTRA  
ALONE IN THE D  
SLAM AND JAM  
STRIKER 96  
NBA SOCCER 96  
TOTAL ECLYPSE  
FORMULA ONE 9  
AIR COMBAT  
LITTLE BIG ADVE  
SOVIET STRIKE  
NICK  
HIDGE RACER  
FIFA SOCCER  
COMMAND &  
V RALLY  
LEGACY OF KAIN  
ISS PRO  
JP2 : LE MONDE  
PORSCHE CHALL  
ALIEN TRILOGY  
TOMB RAIDER  
NBA IN THE ZON  
TIME COMMAND  
TOCA TOURING C  
RELUADED  
NAGANO WINTER  
EXTREME SNOW  
SUIKODEN  
TOTAL 2  
VANDAL HEARTS  
DES ENFANT  
IN THE ZON  
CHEVALIER DE BA  
WING COMMAND  
DUKE WUKEM  
RAGE RACER  
RAPID RACER

TOUS NOS PRIX ET OFF



# POWER GAMES

MODIFICATION  
PLAYSTATION



MANETTE 3 MOIS  
POSE EN 30 Min.  
TEL

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS

TEL : 01 43 79 12 22

Fax : 01 43 79 11 05

OUVERT  
DU LUNDI AU SAMEDI  
DE 10H A 19H

3615  
POWER  
GAMES

OUVERTURE D'UN  
NOUVEAU MAGASIN

27 rue Dupin - 69002 LYON

TEL : 04 78 37 11 70

OUVERT  
DU LUNDI DE 14H A 19H  
DU MARDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

DISPONIBLE  
DISPONIBLE

Infos sur les dates, tarifs et jeux par  
téléphone. Réservation dès maintenant !

COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TELEPHONE  
EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU 01 43 79 12 22

VENEZ DECOUVRIR EN AVANT PREMIERE TOUTES VOS DERNIERES NOUVEAUTES EN DEMONSTRATION PERMANENTE

NOUVEAU

TEL

CONSOLE LIVREE  
AVEC UNE MANETTE  
DUAL SHOCK ET UN  
CD DE DEMO.



PLAYSTATION

NEUF  
PLAYSTATION

JEUX VERSION IMPORT

- INFERNO GRANDE JAP 499 F
- RTYPE DELTA JAP 499 F
- SAIA DENSETSU RPG JAP 499 F
- STREET FIGHTER ZERO 3 JAP 499 F
- THOUSAND ARMS JAP 499 F
- EDGE RACER 4 JAP 499 F
- EDGE RACER 4 + MANETTE 499 F
- THOUSAND ARMS 499 F
- EDGE RACER 4 JAP 499 F
- FIGHTING ILLUSION K-1 98 JAP 499 F
- GENSO SUIKODEN II JAP 499 F
- GENSO SUIKODEN EX JAP 499 F
- EDGE RACER 4 JAP 499 F
- EDGE RACER 4 JAP 499 F
- LUNAR SILVER STAR STORY 399 F
- EDGE RACER 4 JAP 499 F
- EDGE RACER 4 JAP 499 F
- TALES OF PHANTASIA JAP 499 F

JEUX VERSION FRANCAISE

- ALERTE ROUGE : MISSIONS TESLA 299 F
- APOCALYPSE 339 F
- ATLANTIS 339 F
- BUST A GROOVE 339 F
- BREATH OF FIRE 3 VF 339 F
- DUKE NUKEM TIME TO KILL 339 F
- RACING 339 F
- COLONY WARS 2 : VENGEANCE 299 F
- COOL BOARDERS 3 339 F
- CONSTRUCTOR + MEMORY CARD 339 F
- EGYPT 339 F
- EXODE D'ADE : ADE ODYSSEY 2 339 F
- FIFA SOCCER 99 339 F
- FORMULA ONE 98 339 F
- JOHN MADDEN NFL 99 339 F
- KNOCKOUT BOXING 339 F
- MEDIEVAL 339 F
- MOTOR RACER 2 339 F
- NBA LIVE 99 339 F
- NHL HOCKEY 339 F
- NINJA 339 F
- O.D.T 339 F
- RIVAL SCHOOLS 339 F
- SMALL SOLDIER 339 F
- TEKKEN 3 339 F
- TENCHU 339 F
- TIGER WOODS 99 339 F
- TIME CRISIS + GUN VIBRANT 299 F
- TOCA TOURING CAR 2 339 F
- TOMMY RACER 3 339 F
- WILD ARMS 339 F
- XMEN 339 F
- YAN. NOAH ALL STARS TENNIS 339 F



ACTION REPLAY



POCKETSTATION

PLAYSTATION

occasion  
PLAYSTATION

- NBA JAM EXTREME 99 F
- ALONE IN THE DARK 99 F
- SLAM AND JAM 96 99 F
- STRIKER 96 99 F
- FIFA SOCCER 96 99 F
- TOTAL ECLIPSE 99 F
- FORMULA ONE 99 F
- AIR COMBAT 99 F
- LITTLE BIG ADVENTURE 99 F
- SOVIET STRIKE 99 F
- MDK 99 F
- RIDGE RACER REVOLUTION 99 F
- FIFA SOCCER 97 99 F
- COMMAND & CONQUER 99 F
- V RALLY 99 F
- LEGACY OF KAIN 99 F
- ISS PRO 99 F
- JP2 : MONDE PERDU 99 F
- PORSCHE CHALLENGE 99 F
- ALIEN TRILLOGY 99 F
- TOMB RAIDER 99 F
- NBA IN THE ZONE 99 F
- YIME COMMANDO 99 F
- TOCA TOURING CAR 99 F
- RELOADED 99 F
- NAGANO WINTER OLYMPICS 99 F
- EXTREME SNOWBREAK 99 F
- SUIKODEN 99 F
- TOTAL 1 129 F
- VANDAL HEARTS 129 F
- CITE DES ENFANTS PERDU 129 F
- NBA IN THE ZONE 2 149 F
- CHEVALIER DE BAPHOMET 149 F
- WING COMMANDER 4 149 F
- DUKE NUKEM 149 F
- RAGE RACER 149 F
- RAPID RACER 149 F

- NBA LIVE 149 F
- SNOWRACER 98 149 F
- G POLICE 149 F
- SYNDICATE WARS 149 F
- AGE ODYSSEY BODWORLD 149 F
- DYNASTY WARRIORS 149 F
- DARK FORCES 149 F
- FORMULA KART 149 F
- STREET FIGHTER EX 149 F
- MOTO RACER 149 F
- COLONY WARS 149 F
- JERSEY DEVIL 149 F
- FORMULA ONE 97 149 F
- BLOODY ROAR 149 F
- TEST DRIVE 4 149 F
- CRASH BANDICOOT 2 149 F
- TOSHINDEN 3 149 F
- INT. CHAMP. RALLY 149 F
- BOULCIERS 149 F
- QUETZACOAL 149 F
- ADIDAS POWER SOCCER 98 149 F
- NIGHTMARE CREATURES 149 F
- TOMB RAIDER 2 149 F
- PITFALL 149 F
- FINAL FANTASY 7 149 F
- FORSAKEN 149 F
- TOTAL NBA 98 149 F
- MEN IN BLACK 149 F
- NBA LIVE 149 F
- FIFA SOCCER 98 149 F
- COUPE DU MONDE 98 149 F
- NUCLEAR STRIKE 149 F
- BATMAN 149 F
- BUSHIDO BLADE 149 F
- BOMBERMAN WORLD 149 F
- THEME HOSPITAL 149 F
- ALUNORA VF 149 F
- RESIDENT EVIL 2 149 F
- GRAN TURISMO 149 F
- HEART OF DARKNESS 149 F
- DEAD 149 F



TOMMY RACER 3 VF



STREET ZERO 3 JP



CHOCOBO 2 + DEMO



EHERGEIZ  
EHERGEIZ JAP



RIDGE RACER 4 JAP



FIFA 99 VF



BLOODY ROAR 2 JAP

NOUVEAU



DREAMCAST

NEUF  
IMPORT

DREAMCAST IMPORT

- CONSOLE JAP + 1 JOY 229 VITE TEL
- VIRTUA FIGHTER 3 TEL
- SEGA RALLY 2 TEL
- SONIC ADVENTURE TEL
- EVOLUTION TEL
- PEN PEN TRICELION TEL
- E.B.G. TEL
- GOZILLA GENERATIONS TEL
- BLUE STINGER TEL
- INCOMING TEL



SONIC ADV



EVOLUTION



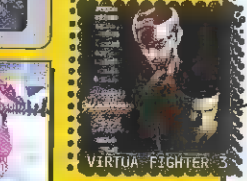
BLUE STINGER



INCOMING



VIRTUA FIGHTER 3



SONIC ADV

NOUVEAU



NINTENDO 64

JEUX EURO.  
ACCESSOIRES

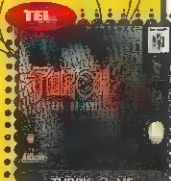
790 F  
N64 neuve + MARIO 64

JEUX VERSION FRANCAISE

- 1888 SNOWBOARDING TEL
- BANJO & KAZOOIE TEL
- CORNER QUEST 64 TEL
- DUKE NUKEM TIME TO KILL TEL
- EXTREME 62 TEL
- F ZERO 3 VF TEL
- F1 WORLD GRAND PRIX TEL
- GOLDEN EYE TEL
- ISS 98 TEL
- MISSION IMPOSSIBLE TEL
- NBA LIVE 99 TEL
- STAR WARS ROGUE SQUADRON TEL
- SUPERMAN TEL
- TOP GEAR OVERDRIVE TEL
- TURK 2 VF TEL
- V RALLY 64 TEL
- WCW REVENGE TEL

JEUX OCCAZ FRANCAISE

- MARIO 64 149 F
- WAVE RACE 64 199 F
- EXTREME G 199 F
- ISS PRO 199 F
- F1 POLE POSITION 199 F
- BOMBERMAN 199 F
- NAGANO WINTER OLYMPICS 199 F
- MARIO KART 64 199 F
- DIDDY KONG RACING 199 F
- TURK 64 199 F
- PILOTWINGS 199 F
- MISCHIEF MAKERS 199 F
- MULTI RACING CHAMP. 199 F
- LAMBORGHINI 64 199 F
- LYAT WARS 199 F
- TOP GEAR RALLY 249 F
- FIFA SOCCER 98 249 F



TURK 2 VF



ZELDA VF

BON DE COMMANDE A RETOURNER UNIQUEMENT  
A POWER GAMES 31, rue de Reuilly - 75012 Paris

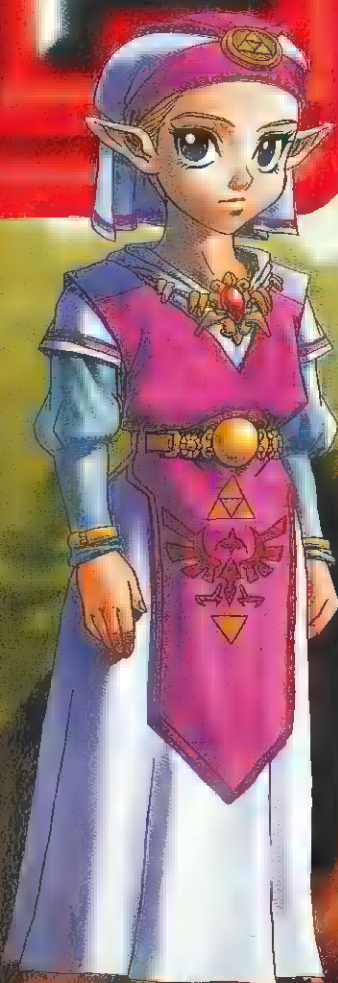
TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTE	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....  
 ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....  
 Je joins impérativement mon règlement de ..... F par : .....

Tous nos prix et offres sont révisables sans préavis, offres dans la limite des stocks disponibles.



## TESTS



21 novembre 1998, après plus de trois ans d'attente, *Zelda sur N64* arrive enfin. Pour les Français, il aura fallu attendre le 12 décembre. Champagne à la rédaction, le chef est euphorique, c'est la fête chez Nintendo. Ouvrez grands vos bras (et votre porte-monnaie) pour accueillir la légende qui va révolutionner à jamais les jeux vidéo.



**C**haque nouveau *Zelda* est un événement.

À chaque fois, c'est une réussite totale, même si les intervalles entre chaque épisode sont toujours très longs – le dernier en date était celui sur Game Boy, en 1993. Ces délais s'expliquent par la légendaire recherche de la perfection de Miyamoto, l'heureux créateur des titres phares de Nintendo.

### Calife à la place du calife

Nous retrouvons donc Link, la princesse Zelda et la quête des Triforces dans le royaume d'Hyrule. Le chef des forces du Mal, Ganondorf, un serviteur dévoyé du roi d'Hyrule caresse

le doux rêve de trôner à sa place. Il est grand temps pour Link de partir à l'aventure, car il est l'Elu. Le Grand Arbre Deku, gardien de la forêt, lui envoie une fée protectrice, Navi, qui l'aidera tout au long de sa quête.

### Une ergonomie ingénieuse...

Le mythe de *Zelda* peut recommencer. La première chose qui saute aux yeux quand on allume *Zelda* pour la première fois, ce sont les graphismes fins, colorés et détonants. On n'avait jamais vu cela ! L'effet de l'eau est hallucinant, les éclairages donnent un réel cachet aux décors et le rendu du ciel est divin. On a

même du mal à déceler le moindre pixel traître dans les textures. Les persos bougent d'une façon très naturelle. Ils ont l'air de prendre vie de l'autre côté de l'écran. Chaque mouvement paraît réel. Cette impression est encore plus accentuée sur les visages très soignés des protagonistes.

Mis à part l'aspect esthétique, les ingrédients qui ont fait le succès des précédents épisodes ont été remis au goût du jour. La vie est mesurée par des cœurs, et il faudra faire preuve d'observation pour en gagner le plus possible. Fées, ocarina, musiques remixées, monstres remaniés : les puristes reconnaîtront les éléments clés de *Zelda*. L'action-RPG 2D a laissé place à



### Une jouabilité parfaite...

Desormais le contrôle de l'émulateur sur l'action est parfait. Link saute automatiquement sur l'objet d'une plateforme. Vous ne trouverez pas de "prises de tête" avec des séries de sauts. La jouabilité est parfaite. L'évolution du jeu sur la quête d'objets, le gain de points. Par exemple, pour accéder à un donjon, il est indispensable d'utiliser un objet pour résoudre l'énigme. Le passage est très difficile. Le système de jeu est très accessible. Les débutants se débrouilleront à merveille. Ils chercheront à en savoir plus. Cette tactique...



THE LEGEND OF

ZELDA  
OCARINA OF TIME

la 3D. Pour pallier d'éventuels problèmes de maniabilité, le jeu utilise savamment un système de lock, et des commandes très bien gérées. La répartition des nombreux boutons du pad est astucieusement pensée, et leur fonction constamment indiquée à l'écran. En général, le bouton sert à dégainer et à attaquer. Le bouton A est équivalent à un bouton "action". Enfin, les trois boutons C du bas servent à utiliser des objets.

**Une jouabilité parfaite...**

Désormais le côté aventure l'emporte sur l'aspect plate-forme. Link saute ou s'accroche automatiquement quand il atteint le bord d'une plate-forme. Vous ne trouverez pas des séquences "prises de tête" à l'ancienne, avec des séries de sauts. On frise la jouabilité parfaite. L'évolution du héros est basée sur la quête d'objets, et non sur le gain de points d'expérience. Par exemple, pour entrer dans le donjon, il est indispensable d'utiliser un objet spécifique pour résoudre l'énigme qui bloque le passage. En plus de la difficulté très progressive, ce système rend le jeu immédiatement accessible. Les débutants se contenteront de finir l'aventure, les plus expérimentés chercheront à en percer tous les secrets. Cette tâche risque

d'être rude, car la richesse de Zelda est incomparable. Link passe par deux phases dans le jeu : il est enfant au début, puis après avoir ouvert le Temple du temps, il passe dans l'âge adulte. Plus tard, il pourra faire des voyages à travers le temps et passer d'un âge à l'autre. Les actions de Link enfant se répercutent inévitablement sur son environnement une fois adulte. Il y a un tas de choses à faire en extra : récupérer tous les cœurs, sauver les villageois infectés par le virus de l'araignée, apprendre toutes les musiques, découvrir toutes les cavernes cachées, etc. Ces mini-quêtes rallongent considérablement la durée de vie du jeu.

**Fabuleux, mythique, inimaginable...**

L'autre force de Zelda réside dans la multiplicité des détails, qui montre tout le soin apporté à sa conception. Par exemple, quand Link utilise une arme, il la garde bien en main. Toutes les

postures sont réussies, les dialogues ne manquent pas d'humour. Le cycle du jour et de nuit joue un rôle important dans les énigmes. La liste est longue. Une chose est sûre, les qualités de Zelda sont très nombreuses. Le jeu est fabuleux, mythique, inimaginable. La légende de Zelda se poursuit, et consacre Miyamoto comme le créateur de jeux le plus talentueux de la planète. Espérons que le prochain ne tardera pas trop...



### OCARINA OF TIME

#### AVIS OUI ! OUI ! OUI !

Je n'y croyais plus. Mais le jour béni est arrivé. Mon attente est enfin récompensée : Zelda est là ! Les précédents épisodes m'avaient laissé des séquelles irréversibles – ils avaient aussi posé les bases des jeux d'aventure qui allaient suivre. Ce volet révolutionnera à jamais le genre : une maniabilité ingénieuse, une histoire fantastique et un foisonnement de petits trucs créent une atmosphère de magie indescriptible. Tous les possesseurs de la N64 doivent se le procurer. Et même s'il faut s'acheter une N64 uniquement pour Zelda, ça vaut la peine. Non AHL, je ne te le rendrai jamais !

GIA

Dans les maisons, quand vous appuyez sur C-haut, vous passez en vue aérienne.

Le fantôme à frapper est celui qui bouge en dernier.

Avec une bouteille, prenez cette flamme bleue pour sauver le roi de Zora.

#### L'OCARINA

Cet instrument de musique occupe une place primordiale dans l'histoire. Quand Link quittera son village pour partir à l'aventure, son amie Saria lui donnera son précieux ocarina. Avec cet objet magique, Link apprendra des morceaux de musique pour les jouer à certains endroits précis. Plus tard, quand la princesse Zelda s'enfuira de son château, elle lui laissera l'Ocarina du Temps.

Chaque air a ses pouvoirs. Quand vous jouez celui du soleil, le jour se lève et les goules se glacent.

Une petite astuce : au moment d'entamer un air de musique, si vous sortez votre ocarina, une partition apparaît à l'écran.

Saria donne à Link son premier ocarina, juste avant son départ.

#### LE JOUR ET LA NUIT

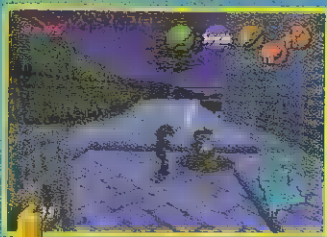
Ce nouveau volet de Zelda inaugure un paramètre jusqu'alors inexploité dans la série. Il s'agit du cycle de la journée. Avec le temps qui passe, l'éclairage change, et si vous vous placez bien, vous pourrez même voir le soleil se coucher, laissant place à la lune. Pour connaître l'heure, il suffit de taper dans des Pierres et potins.



Il est bientôt midi.



L'après-midi est presque fin. Il est environ 16 heures. La lumière prend des teintes orangées.



Il est nuit. La lune est visible.

#### DOOM

Link doit récupérer de jet au cours de que vous puissiez eu la très bonne un mode Doom-l'utilisez sans loc apparaît à l'écran GoldenEye ou Tu d'orienter son tir analogique. De c pourrez vraiment



## GARE AUX BOSS !

A la fin de chaque donjon, un boss vous attend. Chacun de ces monstres a un point faible, et pour les éliminer il faudra souvent se servir d'un objet fraîchement récupéré. Observez bien leur comportement, écoutez les conseils de Navi.

Avec son énorme bouclier, le jeune Link ressemble à une tortue.

Trouvez le point faible des ennemis pour les tuer plus facilement. Par exemple, attendez que cette araignée se retourne pour la frapper.

## AVIS OH LA OUI !!!

Voilà plus de cinq ans que j'attendais ce nouvel épisode de Zelda. Depuis je nage dans le bonheur. Une fois de plus Miyamoto démontre qu'il est le plus grand ! Le Zelda nouveau est bourré de qualités : belle réalisation, jouabilité exemplaire, aventure aussi riche que variée, belle durée de vie... que demander de plus ? On s'immerge totalement dans l'action dès les premières minutes, et on n'arrive plus à quitter l'univers de Zelda. Si par malheur, vous ne deviez jouer qu'à un jeu dans l'année, il faut que ce soit à celui-là.

AHL

L'idée du couloir qui tourne est excellente. Dans chaque donjon, il y a une trouvaille lumineuse.

## DOOM-LIKE

Link doit récupérer quelques armes de jet au cours de sa quête. Pour que vous puissiez viser, Nintendo a eu la très bonne idée d'incorporer un mode Doom-like. Quand vous l'utilisez sans locker, l'arme choisie apparaît à l'écran, comme dans GoldenEye ou Turok. Il suffit alors d'orienter son tir avec le stick analogique. De cette façon, vous pourrez vraiment tirer partout.



Le lance-pierre, c'est un peu artisanal, mais aussi très utile.



L'arc est sûrement l'arme la plus précise.



Le boomerang permet de récupérer des objets éloignés.

Le petit point rouge sert de viseur pour ce grappin.





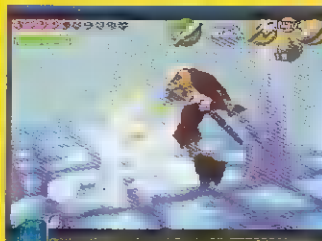
Les blocs à déplacer font légèrement penser à Tomb Raider.

Les visages ont bénéficié d'un soin particulier.

Pour traverser les contrées, le cheval est pratique, mais faudra mériter !!

## LOCK : LA TOUCHE MAGIQUE

L'invention géniale de Miyamoto dans ce Zelda concerne la touche Z du pad de la N64. En temps normal, cette touche Z place automatiquement la caméra derrière le héros, de manière à offrir une visibilité optimale. Cette gâchette sert aussi à locker les ennemis pendant les combats. Quand un ennemi est locké, Link se déplace toujours autour de lui. Ce système permet de frapper au bon endroit et d'esquiver efficacement les coups. En appuyant plusieurs fois sur Z, on peut sélectionner sa cible.



Quand l'ennemi est locké, le coup de Link se dirige automatiquement sur lui.



Link peut aussi sauter latéralement pour éviter les coups.



Même quand l'adversaire est en l'air, on peut l'atteindre avec les armes de jet.

## LE MASQUE DE LINK

Comme Zorro, Link peut porter des masques, mais seulement quand il est tout petit. Cela lui permet de se faire un peu d'argent. La boutique les lui loue, et il peut les revendre en prenant une petite marge. À chaque vente réussie, il peut en louer un autre. Ces masques ont des pouvoirs étranges : par exemple, le masque de vérité permet de communiquer avec les statues de pierre.



La boutique vous loue des masques bien étranges. Quand vous en avez revendu un, vous avez le droit d'en acheter un autre.



Un des gardes du village Kokorico vous achètera votre premier masque. Au passage, vous avez vu de profit.



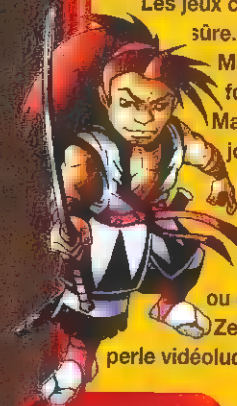
Ils donnent à Link un air idiot, mais ces masques ont certains pouvoirs cachés.





Dans le village, parlez à tout le monde pour glaner le plus d'informations possible.

## AVIS OUI !

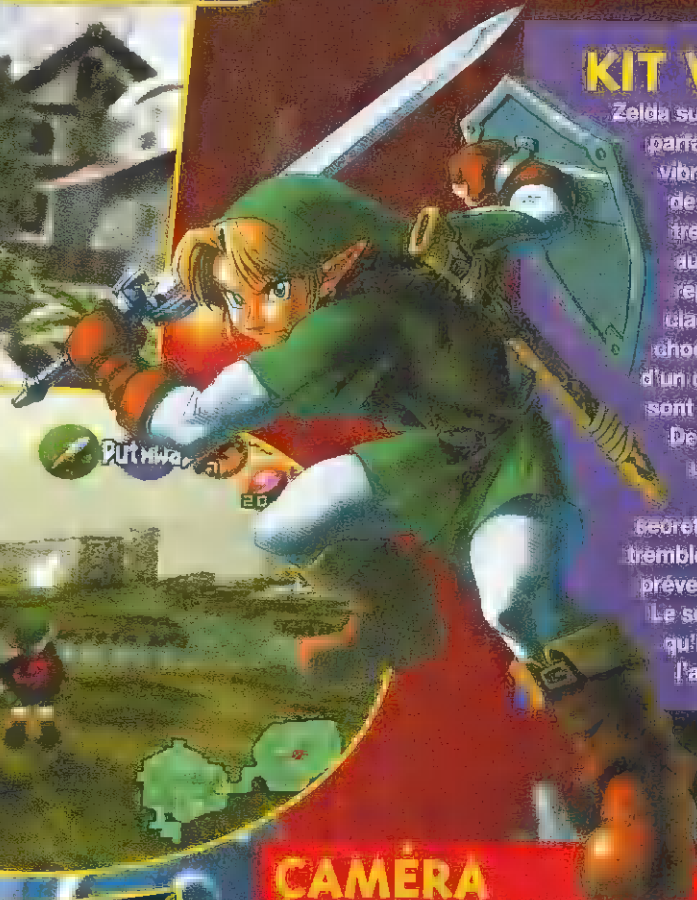


Les jeux conçus par Miyamoto sont une valeur sûre. Zelda s'est fait plus qu'attendre. Mais il est là, au-delà de mes plus folles espérances. La légende revient. Maniabilité parfaite, orientation du joueur novice et difficulté progressive riment avec graphismes époustouffants et, surtout, idées géniales. Comme, les secrets à découvrir avec l'aide du Kit Vibration ou encore la chevauchée d'un cheval. Zelda c'est le jeu d'aventure parfait, la perle vidéoludique du siècle.

## SWITCH

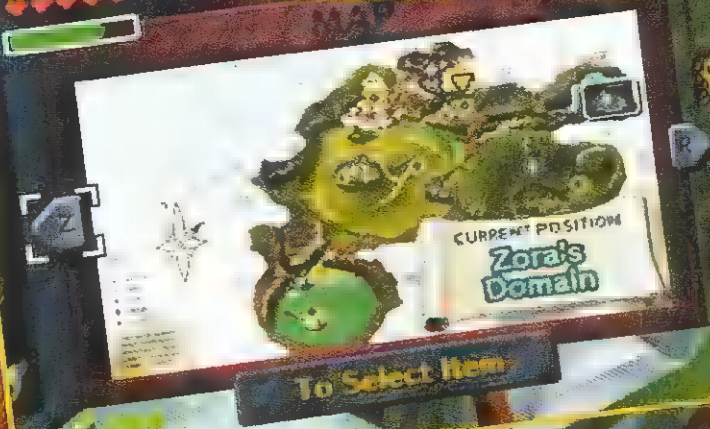
## KIT VIBRATION

Zelda sur N64 exploite parfaitement cet accessoire vibrant. D'abord, la gestion des chocs et des tremblements correspond aux actions du héros et repercutent aussi bien le claquement d'une porte, le choc d'un coup que le galop d'un cheval. Les sensations sont vraiment marrantes ! De plus, si vous récupérez un objet spécial, dès que vous approchez d'un secret, le Kit Vibration se met à trembler violemment, vous prévenant de sa proximité ! Le seul inconvénient, c'est qu'il faut se procurer l'accessoire en question.



Link a été élevé chez les Kokoricos, mais c'est un Hylian. Ce qui explique sa différence de taille, par rapport à ses anciens amis.

Le royaume d'Hyrule regorge de contrées énigmatiques. Vous aurez accès à la carte dans votre menu.



## CAMÉRA

Le système de caméra est assez ingénieux. D'abord, elle se place toujours correctement par rapport à l'action. Ensuite, on peut la placer comme on veut avec les boutons Z et C-haut (sauf rares exceptions).



Quand vous appuyez sur touche Z, la caméra se place juste derrière le héros.

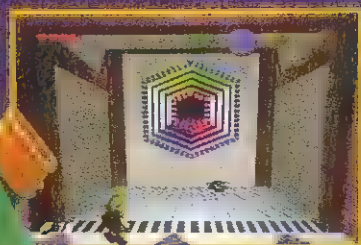


Quand vous appuyez sur touche C-haut, vous passez en vue subjective. Vous pouvez alors scruter tous les coins du décor.



## JEUX D'ADRESSE

A côté des boutiques traditionnelles, comme celle du marchand de potions ou l'armurerie, vous trouverez des salles de jeu. Si vous gagnez, vous serez récompensé selon votre performance.



OCARINA OF TIME

## LA PÊCHE AU GROS

Au lac d'Hylia, allez faire un tour dans la petite boutique au bord de l'eau. Moyennant 20 rupees, vous pourrez vous adonner au plaisir de la pêche. Armé d'une canne, vous balancez l'appât dans le lac en lockant le poisson. Dès qu'il est accroché, vous tirez sur la canne et rembobinez votre fil. C'est amusant, et ça peut rapporter gros.



Dive

L'effet l'eau est bluffant, encore plus beau que dans Wave Race 64.

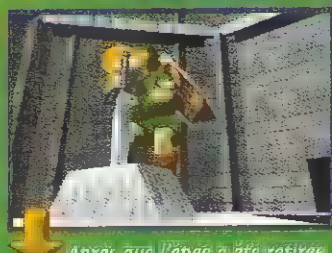
## DE LA TENDRE ENFANCE À L'ÂGE L'ADULTE

Au cours de l'aventure, le héros connaîtra deux phases de développement. Il commence d'abord sous l'apparence d'un petit garçon kokin. Son but est alors d'ouvrir la porte du Temple en réunissant les trois pierres sacrées. Cela le mène sur le chemin des Triforces, dont la reconstitution stoppera l'expansion du Mal. Ensuite, Link se retrouve enfermé pendant sept années. Il ressort sous l'apparence d'un jeune adolescent. Beaucoup de choses ont changé et c'est un peu la deuxième quête du héros qui débute.

Comme dans Zelda sur Snès, si vous attaquez les poules, elles riposteront !



Link enfant, mignon et craquant. Grâce à sa petite taille, il peut se faufiler partout, et voler en portant un poulet !



Après que l'épée a été retirée de sa stèle, l'esprit Link se retrouve enfermé pendant sept ans. Réfléchissez bien avant de faire...



Link à l'âge adulte, séduisant et bien bâti. Il est devenu beaucoup plus fort, peut utiliser de nouvelles armes.



Le Temple pendant l'enfance. Link est en bon état, il est éclairé d'un rayon de soleil.



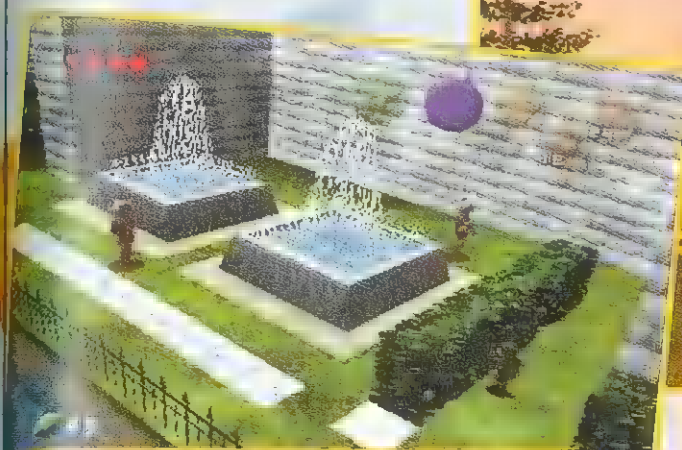
Le Temple après sept ans. L'effacement semble en bête état, les forces du Mal régissent.



Le responsable de tous les malheurs d'Hyrule, Ganondorf.

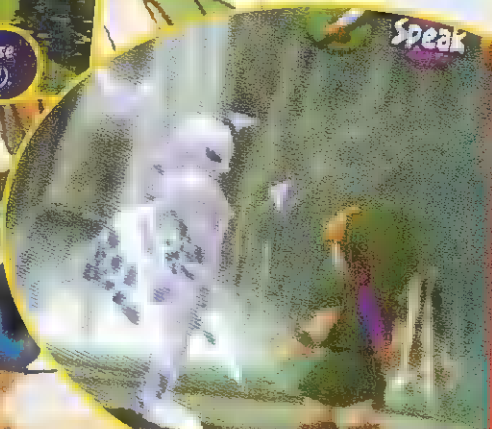


Down



Un détail amusant : quand Link grimpe à une échelle, il place bien ses pieds sur chaque barre.

Pour rejoindre la princesse, Link doit se faufiler et ne pas se faire repérer par les gardes (comme dans Metal Gear Solid).

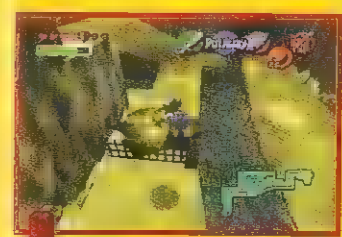


Le peuple des Zoras vit dans l'eau. Ce qui explique leur morphologie très... aquatique.



## SECRETS ET ITEMS

Voici quelques petits trucs qui vous aideront au cours de la quête. Certains ne sont pas évidents, mais ils ne sont pas indispensables pour finir le jeu. Ce sont juste des items supplémentaires afin de faciliter l'aventure.



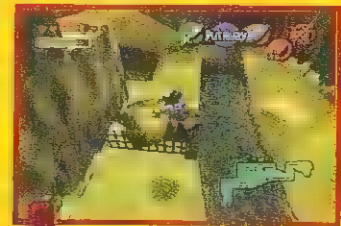
Le petit Link plante des graines magiques dans les pots. Devenu grand, il les retrouve sous forme de plates-formes mouvantes.



Quand vous découvrez une fontaine de la reine des fées, jouez l'air de la princesse Zelda : vous gagnerez une magie.



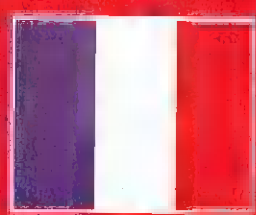
Scrutez bien les murs. On peut grimper sur le lierre, les briques et les branches.



Suivez les conseils du hibou, ils vous mettront sur la bonne voie. De même, quand Navi vous met en garde, ne prenez pas ce qu'elle dit à la légère.



Dans le cimetière de Kokorico, les tombes cachent des secrets. Déplacez les pierres pour les découvrir.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : PARFAIT
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (INTERNE)
- Compatible : KIT VIBRATION
- Vibrations : FÉERIQUES

## PRESENTATION

L'intro, avec Link à cheval, est planante. Les menus sont clairs et simples.

94%

## GRAPHISMES

La N64 crache ses tripes. Jamais on n'aurait cru cela possible.

98%

## ANIMATION

Rien à redire. Pas de ralentissements, pas de bugs 3D, aucun défaut d'animation.

95%

## MUSIQUE

Les vieux ftêmes remixés vous arracheront des larmes.

91%

## BRUITAGES

Les cris de Link et les avertissements de Navi sont excellents.

95%

## DUREE DE VIE

Le jeu est assez long, et les multiples petites quêtes le rallongent encore.

97%

## JOUABILITE

Maniabilité exceptionnelle. De tout petits problèmes de caméra.

98%

## INTERET

La note ultime pour le meilleur jeu du siècle. Rien à redire. Chapeau bas.

100%



# TAIL CONCERTO

passer d'une à l'autre, vous  
voyagerez, bord d'un dirigeable

**Après une sortie japonaise très discrète il y a quelques mois, Tail Concerto débarque à la surprise générale en France. Un bon jeu signé Bandai, c'est une grande nouvelle.**

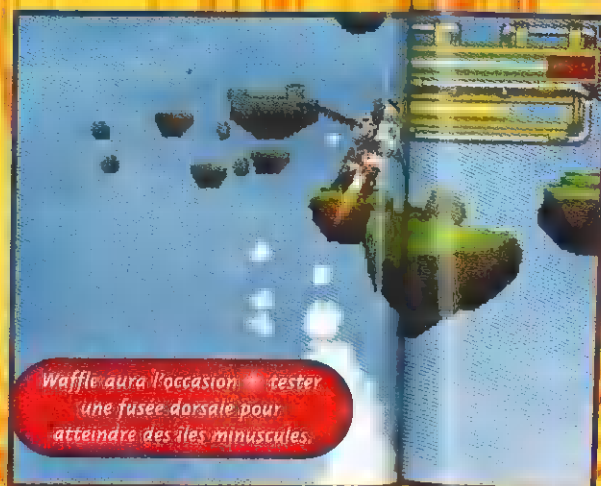
**C**'est la panique, les Chats noirs ont foutu le bordel ! Ces petits chenapans sabotent tout sur leur passage, et causent bien des ennuis aux habitants. Derrière ces lascars se cache un méchant gros chat, qui ambitionne de conquérir le monde. Pour parvenir à ses fins, il veut réveiller un monstre de pierre, en réunissant cinq cristaux magiques. Waffle (que vous

incarnez), le policier du coin, a donc pour mission de mettre hors d'état de nuire la bande des Chats noirs, malgré l'affection qu'il porte à leur chef Alicia (non, pas Alichat). Dans l'exercice de ses fonctions, Waffle conduit une espèce de mécha aux bras longs, un peu obsolète par rapport aux robots de Macross, mais très efficace et très robuste. Pour voyager entre les îles composant son monde, il se déplace en dirigeable. Au cours de sa mission, il devra sauver la princesse et remettre Alicia dans le droit chemin. Dans le jeu, les combats sont plutôt bon enfant : Waffle peut balancer des bulles pour blesser les boss et emprisonner les chatons. Il n'y a pas de violence brute, pas de sang, pas de blessure, juste des adversaires qui tombent KO ou des machines qui explosent. Avec des graphismes mignons, des minois délicats et des bruitages délirants, les fans de mangas craqueront facilement pour Tail Concerto. C'est "kawaii" ! D'ailleurs, le jeu vous propose de

collectionner des photos, tel un bon "otaku". Des petites caisses rouges ornées d'étoiles sont disséminées dans les décors, chacune contenant un morceau de photo. Pour les contempler, il suffit de feuilleter l'album qui se trouve chez Waffle. En fin de compte, Tail Concerto apporte à la Playstation une réelle fraîcheur, pour ceux qui en ont marre des jeux gores ou trop sérieux.



Avant d'atteindre le dernier boss, vous devrez escalader ces plates-formes très chaudes.



Waffle aura l'occasion de tester une fusée dorsale pour atteindre des îles minuscules.

## AVIS OUI !

Quand ce jeu était sorti en japonais, je m'étais ruée dessus, pour ne plus m'en défaire.

Tail Concerto est unique sur Playstation. Il est franchement gnan-gnan et culcul-la-praline, mais tellement mignon ! J'ai complètement craqué. Avec son ambiance manga, il s'approche de la ludothèque de la Saturn. Même s'il est très court et très facile, il vous enchantera et vous arrachera souvent des petits sourires, surtout quand vous essaieriez d'attraper les chatons en leur courant après...

GIA

## AVIS OUI !

Tail Concerto est unique sur Playstation. Il est franchement gnan-gnan et culcul-la-praline, mais tellement mignon ! J'ai complètement craqué. Avec son ambiance manga, il s'approche de la ludothèque de la Saturn. Même s'il est très court et très facile, il vous enchantera et vous arrachera souvent des petits sourires, surtout quand vous essaieriez d'attraper les chatons en leur courant après...



PANDA

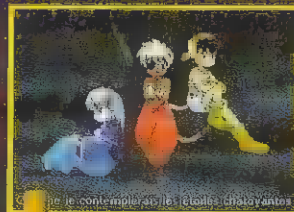


## LA TRADUCTION

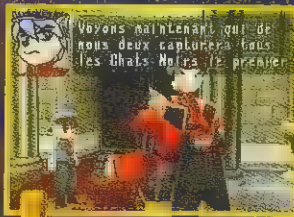
Adapter Tail Concerto était un pari difficile. Pour les dessins animés, Bandai a choisi de sous-titrer les dialogues. On peut donc entendre les chansons et les répliques originales. Par contre, les scènes cinématiques en 3D polygonée restent muettes dans la version française : il n'y a que du texte qui défile. A l'origine, les persos parlaient en japonais avec des bulles. Enfin, malgré ce petit défaut, ce choix est convaincant, et la traduction tient la route.



Cette tête de chat reviendra souvent, équipée tour à tour de marteaux, haut-parleurs, bombes, missiles ou perceuses.



Les dessins animés sont sous-titrés.



Les voix ont été supprimées. Les dialogues n'apparaissent que sous forme de textes écrits.



Courir après ces garnements est un sport bien fatigant qui rappelle certains animés.

## ALBUM PHOTOS

Quand vous récupérez des caisses rouges étoilées, n'oubliez pas de parcourir votre album pour voir les photos reconstituées. Ce sont des illustrations très jolies des personnages du jeu. Les récolter toutes n'apporte pas de bonus, mais juste le plaisir de les "zyeuter".



Les cases se rempliront petit à petit.

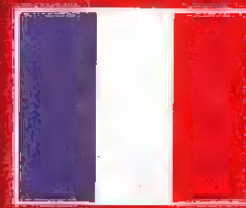
## AVIS OUI, MAIS...

Tail Concerto m'a tout de suite séduit par ses graphismes très mignons dans le style manga.

Les aventures de ces vilains chats sont trop marrantes. En plus, la traduction a l'air plutôt soignée. Le jeu est fort bien réalisé, maniable, fun, beau... En fait, la seule ombre au tableau est qu'on le finit en six heures. Cela dit, pour ma part, je préfère m'amuser comme un fou pendant six heures, plutôt que de galérer des nuits sur un jeu moyen. Essayez de le trouver en promo, car il mérite d'être joué.



PANDA



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues JAPONAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : BANDAI
- Éditeur : BANDAI
- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : TRÈS PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : EXCELLENTE

## PRESENTATION

Les nombreux dessins animés et les transitions en 3D sont de qualité.

94%

## GRAPHISMES

Les décors sont colorés et détaillés. La modélisation des persos est exceptionnelle.

90%

## ANIMATION

Pas de ralentissements, même quand il y a plein de chats à l'écran.

90%

## MUSIQUE

Fidèle à l'esprit des mangas. Les voix ont été conservées.

89%

## BRUITAGES

On retrouve ceux de la version japonaise, mignons comme tout.

95%

## DURÉE DE VIE

Une dizaine d'heures pour un joueur confirmé, malgré des passages très chauds.

70%

## JOUABILITÉ

Au pad analogique, le perso répond à l'instinct. Bonne gestion des caméras.

93%

## INTERET

L'esprit de Tail Concerto se détache des autres RPG, grâce à des héros mignons et à une intrigue délirante. Les fans d'animés japonais adoreront.

89%



# WILD ARMS

Enfin ! Deux ans après sa sortie japonaise, il était temps que Sony traduise Wild Arms. Certes, ce n'était pas une mince affaire, mais ce délai incongru n'empêchera pas cet exceptionnel RPG de faire un carton.

**A** l'origine, Wild Arms était sorti bien avant Final Fantasy VII. En France, ce sera le contraire. Dans ce magnifique RPG, vous incarnez trois personnages : Cecilia, Rudy et Zack (sur les photos, c'est Gia, Chouby et Pandou). Cecilia est une apprentie magicienne et une princesse qui ne veut plus l'être. Rudy appartient à une race disparue. Cet orphelin est l'une des rares personnes capables d'utiliser une arme à feu. Enfin, Zack, accompagné de son fidèle hamster bleu, gagne sa vie comme chasseur de primes. Ces trois héros vont se réunir et joindre leurs forces pour sauver les Gardiens de leur monde. Ils commencent leur aventure d'abord séparément, puis, une fois leur "initiation" terminée, ils se retrouveront à Filgaia. Les combats ne prennent pas en compte la durée, mais seulement les tours. Les adversaires lancent leur attaque, et elles sont exécutées l'une après l'autre en fonction de leur rapidité. Ces phases paraissent aujourd'hui un peu désuètes en raison de la 3D hésitante et des gros polygones qui font office de personnages. Un défaut bien pardonnable vu l'âge canonique du titre. Les tactiques à adopter, surtout contre les gros boss, sont très

différentes de celles de Final Fantasy VII. Ici, on a le temps de réfléchir et de construire ses attaques. Finalement, Wild Arms n'a rien de révolutionnaire. Les graphismes sont assez fins et restent dans la tradition des vieux RPG sur 16 bits. En fait, on retrouve les meilleurs ingrédients du genre, mais cette fois-ci sur Playstation. Certaines énigmes sont franchement coton, et elles donneront du fil à retordre même aux meilleurs. Si vous voulez tout finir, en récupérant l'Etoile du Shérif, préparez-vous à en baver.

## AVIS OUI !

Après l'avoir fini en japonais et en américain, voir enfin Wild Arms en français m'a rappelé de grands moments. Ce titre est à mon avis l'un des meilleurs RPG de la Playstation, même à ce jour. Les persos sont attachants. L'histoire est chargée d'émotion. Les musiques apaisent les oreilles. Bref, ce jeu est un méga-hit à acheter absolument, même après l'ouragan Final Fantasy VII. A la rédac, l'avis est unanime. Entre Spy, le Panda, Cheub et moi, on ne compte plus les amoureux de Cecilia, Rudy et de Zack.

GIA

Au cours de l'aventure, Cecilia devra faire un faux mariage pour rendre service au capitaine du bateau.

Une petite halte à cette carriole pour changer de nom contre une modique somme.

Les magies de Zack se déclinent souvent autour de son épée.

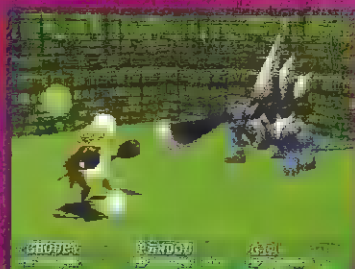
Avec l'avion et le robot, pourrez-vous atteindre tous les endroits de la carte.

Certains monstres sont presque inoffensifs, malgré leur taille imposante.



## LES GARDIENS À LA RESCousse

Pendant les combats, vous pouvez appeler les Gardiens à l'aide. En fonction de la rune équipée, votre protecteur sera différent. Bien sûr, selon le boss en face, il sera plus ou moins efficace. Mais, attention ! certains Gardiens peuvent redonner de l'énergie à l'ennemi.



Le dernier château se trouve dans ce lagon perdu au milieu de l'océan.

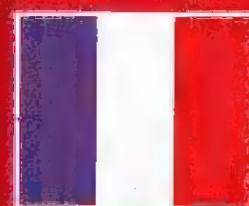


### AVIS OUI !

Ce jeu n'est peut-être pas le plus récent qui soit, mais il faut bien admettre que, tel le bon vin, il vieillit plutôt bien. Certes, il n'a rien de révolutionnaire, mais grâce à son clacissisme il arrive à vous scotcher au pad des nuits entières. Mediavision a repris les recettes les plus intéressantes des jeux de rôles d'antan pour les accommoder à la sauce Playstation. Au final, c'est simple, propre et accrocheur. Le scénario est intéressant, les combats agréables, et le jeu réussit le difficile pari d'être idéal pour s'initier au genre tout en intéressant les vieux routiers. Excellent !



SPY



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : MEDIAVISION
- Editeur : SCEE
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

### PRESENTATION

Un dessin animé sublime, sur une musique western. Laissez-vous bercer.

93%

### GRAPHISMES

Malgré quelques finesses dans le décor, ils font penser aux jeux 16 bits.

85%

### ANIMATION

Pas de ralentissement et des chargements ultra courts. Du super boulot !

93%

### MUSIQUE

EXTRAORDINAIRE ! Des sons western alternent avec des mélodies émouvantes.

98%

### BRUITAGES

Peu nombreux, mais bien choisis, surtout lors des grosses magies.

85%

### DUREE DE VIE

Wild Arms est très riche et vous tiendra en haleine de longues semaines.

93%

### JOUABILITE

Les menus et les déplacements sont très clairs. L'interface est vite compréhensible.

96%

### INTERET

Un des meilleurs RPG de la Playstation. Avec un énorme d'intérêt et un scénario captivant, Wild Arms est à jouer absolument.

94%



# Virtua Fighter

## 3 tb

Le voici ! Virtua Fighter 3 tb, le plus beau jeu jamais réalisé en arcade, arrive en même temps que la Dreamcast. Ce titre phare de Sega en matière de jeu baston va vous en mettre plein la vue, mais pourrez-vous supporter le choc ?

Comme disait mon vieux prof de boxe, "les pieds ont plus d'allonge que les poings".



**V**irtua Fighter 3 tb est un jeu de baston en 3D, avec des décors et des personnages en haute-résolution. On ne peut pas dire que ce soit du jamais vu, car des titres comme Tobal 2 ou Anarchy in the Nippon 2 sur Playstation utilisaient déjà cette technique. Mais ces deux softs proposaient des décors plutôt vides et, surtout, aucune texture sur les combattants (uniquement du Gouraud Shading). Là, dans VF3, les décors sont d'une qualité graphique incroyable, et un travail fabuleux a été effectué au niveau des habits des combattants. Ce jeu se veut réaliste,

et il n'y a qu'à regarder la décomposition des mouvements lorsqu'un personnage porte un coup pour s'en convaincre. On peut en suivre toutes les étapes ! Le principe du jeu a en fait assez peu évolué : les combattants s'affrontent toujours à main nue, sans aucune attaque à distance, et le combat aérien reste quasiment impossible puisqu'on ne peut pas sauter (ce qui n'est pas franchement gênant vu qu'il n'y a aucune boule de feu à éviter). Le système de boutons est également identique : deux boutons utilisés pour les pieds et pour les poings (ce qui limite un peu la diversité des Combos), un

troisième bouton pour se mettre en garde, et un quatrième pour faire un pas de côté. Sur un jeu aussi rapide, cette configuration offre de nombreuses possibilités. On peut, en faisant un pas de côté juste avant que l'adversaire ne commence son attaque, se retrouver dans son dos et contre-attaquer. D'un autre côté, il faut observer un bon timing, car certains coups peuvent vous toucher lorsque vous êtes en mouvement. Pour casser la défense des autres combattants, vous pouvez utiliser les projections ou alterner les attaques hautes et basses. Car la garde ne protège bien sûr

### AVIS OUI !

Bon soyons clair. Même si, en chipotant, on peut remarquer que les décors sont un peu moins beaux que ceux de la version arcade, il faut admettre pour ce qui est des personnages, de l'animation et de la maniabilité, les deux versions sont identiques. Au final, on a tout simplement droit au jeu de baston le mieux réalisé du moment. Vous allez vraiment rêver ! Pas de doute avec la Dreamcast, on passe à une nouvelle génération de consoles !

PANDA

Le coup de genou sauté est pratiqué en fin de Combo.



Cette vue manque d'intérêt, les personnages sont tout petits.

qu'une partie. Il y a deux personnages, Tarash, une sorte de personnage important de style de jeu : est un peu lent de diversité de plus, il est maîtriser. Pour débutant, Aoi, puisqu'elle pose simples et effie une question est plus à l'aise un peu en retrait adversaire, vu partie de ses c une énorme all De son côté, W

On peut esquiver



Pai contre toujours les attaques qu'on lui porte, c'est très énervant !

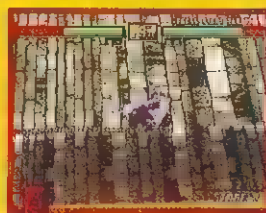
## LES CAMÉRAS

Il y a quatre vues différentes, mais celle de base reste de loin la meilleure. Cela dit, il est très rare de voir un jeu de baston en 3D proposer ce genre d'option, mais cette option permet d'allonger la durée de vie en mode 1 joueur en proposant des changements agréables.

Cette vue manque d'intérêt, les personnages sont tout petits.



Aoi, est une combattante très rapide. Ce coup de pied en deux temps est un de ses meilleurs atouts.



VF3 est un des seuls jeux de baston où l'on peut choisir de varier les angles de caméra.



Le jeu est entièrement en haute résolution et cela se voit !

Dans VF, les Combos sont très faciles à sortir. La tactique la plus classique consiste à lancer trois poings suivis d'un pied, ça marche contre la plupart des adversaires.

## COMBO

VF ne possède qu'assez peu de vrais coups spéciaux. Le jeu repose beaucoup plus sur les Combos, contrairement à Fatal Fury par exemple où l'on peut combattre en n'utilisant presque que des coups spéciaux. Il n'y a donc pas de boules de feu qui permettent de réaliser des tactiques de "petit joueur" en gardant son ennemi à distance. De même, les attaques aériennes sont presque impossibles. Le problème des versions précédentes était qu'elles favorisaient le jeu défensif et les contre. Maintenant que l'on se déplace d'un petit pas de côté, on peut esquiver pour contre-attaquer ou tout simplement surprendre l'adversaire pour le projeter. Mais dès lors le timing est crucial...

qu'une partie du corps. Il y a deux nouveaux personnages, Tarashi, le sumo et Aoi, une sorte de geisha. Il est très important de bien choisir son personnage en fonction de son style de jeu : Akira par exemple est un peu lent, et Lau manque de diversité dans ses Combos ; de plus, il est assez difficile à maîtriser. Pour un joueur débutant, Aoi est intéressante, puisqu'elle possède des coups simples et efficaces. Il y a aussi une question de distance : Lion est plus à l'aise quand il se tient un peu en retrait de son adversaire, vu qu'une bonne partie de ses coups s'appuie sur une énorme allonge. De son côté, Wolf, un gros

bourrin spécialisé dans les projections, préfère les combats au corps à corps. Contrairement à nombre de titres de baston proposant une pléthore de combattants dont la moitié est à jeter, là tous les persos sont utilisables et viables. Seul reproche, certains personnages se ressemblent un peu trop et partagent nombre de coups. Vous l'aurez compris VF3 est d'une précision diabolique, et ses possibilités ne seront limitées que par vos capacités. Enfin, VF 3 est livré avec un CD de démo de Project Berkley, qui n'est rien de moins qu'un RPG tiré de Virtua Fighter.

On peut esquiver rien qu'en se baissant, mais ce n'est pas évident.





# Virtua Fighter 3tb

Un coup très efficace avec un effet "fantôme" qui permet de voir une image latente pendant le mouvement.

## AVIS OUI !

Comme promis, ce VF3 sur Dreamcast est parfaitement fidèle à la version arcade. Tout a été mis en œuvre pour le plaisir du joueur. Un mode Team Battle a même été inclus ! Il permet de jouer un peu comme dans King of Fighters. Côté technique rien à redire, tout est parfait, le jeu dépasse mes espérances ! Graphismes détaillés animation rapide et fluide, jamais une console n'avait été aussi loin ! Le plus fort, c'est qu'il reste encore de la place sur le CD ! Imaginez-vous les jeux qui parviendront à le remplir ? Moi je n'y arrive pas...

SWITCH

Encore un effet "fantôme" : chaque personnage possède au moins un coup avec cet effet.

## REPLAYS

À la fin de chaque round, vous revoyez le dernier échange de coups. On croirait des séquences cinématiques...



C'est encore plus beau dans les Replays car on a le temps de se concentrer sur l'image.



Le replay des anciens VF était bien déjà, mais là on ne s'en lasse pas.



Le vieux Chinois, utilise la Drunken Boxe. Ses mouvements ressemblent à ceux de Jackie Chan dans Drunken Master.



Wolf est le Zangief VF, le roi des projections en tout genre. Gare à la réception.



VF3 est fantastique. On frémit d'avance en imaginant les jeux qui sortiront dans les mois prochains et qui rempliront le Go du CD...



La décomposition des mouvements est impressionnante, d'un réalisme hallucinant.



Admirez le soin apporté aux textures des vêtements de Lau.



La position des combattants lorsqu'ils donnent des coups est parfaite.

## PROJ

Les projections diffèrent d'un personnage à l'autre, vous renvoyez de joueurs.

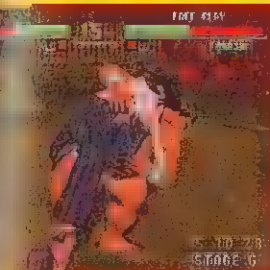
Ils ne d... tango. C'est un atterrissage... douloureux.

Un coup b... côté est u...



## PROJECTIONS

Les projections font désormais partie intégrante des jeux de baston, mais leur efficacité diffère d'un titre à l'autre. VF 3 possède des Choppes classiquement efficaces. Mais certains personnages comme Pai, peuvent bloquer un coup en enchaînant avec une projection, ou en vous renvoyant votre propre attaque. Les projections sont très pratiques pour se débarrasser de joueurs qui se mettent trop souvent en garde en attendant que vous ayez fini un Combo.



Ils ne dansent pas le tango. C'est une projection et l'atterrissage risque d'être douloureux.



La pauvre Aoi va se faire tirer les oreilles...



Les projections sont très efficaces et font beaucoup de dégâts.

Un coup bien esquivé. Le pas de côté est une arme redoutable.



## TRAINING

Comme tout bon jeu de baston, VF propose un mode Training, qui en affichant la liste de coups vous permet de trouver les Combos plus facilement. Mais là où ça devient original, c'est que vous ne frappez pas un simple "sac". Non seulement le sparring partenaire tente plus ou moins d'esquiver les coups, mais en plus il riposte. Vous pouvez régler son agressivité.



La liste des boutons utilisés s'affiche classiquement sur la gauche.

## AVIS VF3

En matière de baston sur console ce VF3TB est certainement le titre le plus étonnant qu'il m'ait été donné de voir depuis un bail. Le rendu visuel est quasiment équivalent à la version arcade et les loadings sont inexistantes, Sega a réalisé un véritable tour de force. A la manière de Tekken, Virtua Fighter est de ce genre de jeu que l'on peut prendre en main immédiatement mais qui s'avère également d'une richesse inouïe sur le long terme. Comme promis Sonic tient le jeu qui va faire s'arracher la Dreamcast (les trois autres étant pour le moins anodins). Maintenant il en faut d'autres. Et vite.

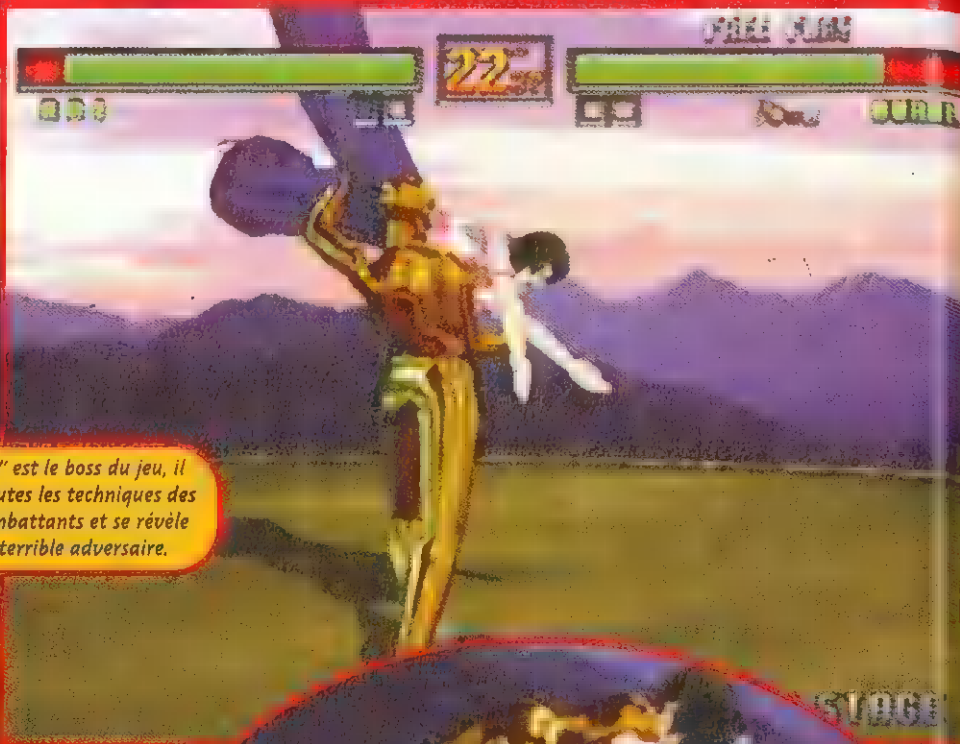


SPY



# Virtua Fighter 3th

Dural "or" est le boss du jeu, il possède toutes les techniques des autres combattants et se révèle être un terrible adversaire.



## PUNCH OUT

La vue subjective n'est pas la plus jouable, mais elle est très fun. On peut admirer la qualité graphique du jeu tout en jouant un peu à la Punch Out, avec une vue subjective particulièrement réussie. C'est du jamais vu, un peu déroutant au départ, mais fun.

Attention ! pour battre Dural, vous n'aurez droit qu'à un essai. Si vous perdez le match, vous n'y reviendrez pas...

On peut être barbu, avoir des dreads locks et passer dans Consoles+.



Ce n'est pas la vue la plus jouable, mais elle est très originale.



Le souci du détail et la modélisation des visages sont tout bonnement incroyables.



On se prend sa queue de cheval dans la figure.



Les décors sont superbes, même si parfois on peut remarquer des trames de fond. C'est la principale différence avec l'arcade.



Il n'y a pas à dire, les textures sont parfaites, on se croirait sur PC avec une 3DFX.

## LE SA

Lorsque vous vous. La première manœuvre est rapide, il peut être inconfortable de placer près d'un poing décisif.

## RING

Environ 50 % de la victoire ou on peut pour le combat. Ce qui signifie que la stratégie peut être...



C'est un jeu qui apporte la victoire à ceux qui savent anticiper les mouvements de l'adversaire.



## LE SAUT DE L'ANGE

Lorsque vous mettez votre adversaire à terre, deux solutions s'offrent à vous. La première est de lui sauter dessus pour l'écraser. Attention, cette manœuvre comporte un gros désavantage : si votre adversaire est rapide, il peut se relever et vous mettre dans une situation très inconfortable. Sinon, la seconde solution, la plus sûre, consiste à se placer près de l'adversaire pour lui asséner un coup de pied ou de poing décisif lorsqu'il est au sol.



Une fois l'adversaire à terre, il faut être rapide le frapper.



Il est possible d'éviter ce genre d'attaque un peu lente en se relevant.

Une projection redoutable. Mais bon, à force de rester sur la défensive, ça n'a rien d'étonnant.

## RING OUT

Environ 50 % des niveaux du jeu sont "ouverts", c'est-à-dire qu'on peut pousser son adversaire hors de la zone de combat. Ce qui aboutit à la victoire immédiate ! Mais cette stratégie peut s'avérer dangereuse, car, avec quelques pas de côté, l'adversaire (que vous pensiez avoir piégé) peut passer dans votre dos et vous faire tomber vous aussi. Cependant, il peut être intéressant de coincer l'adversaire contre un mur, un peu comme dans Fighting Vipers.



C'est un moyen simple de remporter la victoire et qui permet d'imprévisibles retournements de situation.

Il devient alors très vulnérable aux Combos et aux Choppes.



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **JAPONAIS**
- Textes : **JAPONAIS**

- Développeur : **SEGA**
- Éditeur : **SEGA**
- **BASTON 3D**
- **1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**

- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **PEU ÉLEVÉE**
- Niveaux de difficulté : **5**
- Sauvegarde : **OUI**
- Compatible : **-**
- Vibrations : **-**

## PRESENTATION

Un mode Histoire lance une séquence vidéo (sorte de making-of) excellente !

88%

## GRAPHISMES

Ce n'est pas de l'arcade mais les décors en sont dignes.

96%

## ANIMATION

C'est fluide, rapide, les mouvements sont décomposés de façon très réaliste...

97%

## MUSIQUE

Elle soutient bien l'action, pas de grosse surprise.

87%

## BRUITAGES

La qualité est au rendez-vous. Quelques bons échantillonnages vocaux.

88%

## DURÉE DE VIE

Seul, le jeu ne résiste pas longtemps, mais à deux les parties s'enchaînent.

90%

## JOUABILITÉ

La maniabilité du pad est proche de la perfection.

98%

## INTERET

LE jeu de la Dreamcast, il vous en met plein la vue sans faire aucune concession à la jouabilité ni à la maniabilité...

96%



# R-TYPE

Irem est enfin sorti de son hibernation pour se décider à développer un nouveau jeu. Et pas n'importe lequel, puisqu'il s'agit de la suite du très célèbre R-Type ! Alors fan de shoot them up, à vos pads.

**R**-Type Delta est un shoot them up, à scrolling horizontal la plupart du temps, et dont les éléments ont été modélisés en 3D pour donner un effet de profondeur. Ce qui permet des graphismes très impressionnants. Vous avez le choix entre trois vaisseaux à l'armement différent.

Vous commencez avec une mitrailleuse pourrie, mais si vous arrêtez de tirer pour concentrer votre tir, vous chargez une barre de Power, qui se remplit une première fois pour lancer un gros laser, puis une seconde fois pour lâcher une énorme attaque. Évidemment, cela demande une bonne gestion du temps et

permet de vaincre un gros boss, même si l'on ne possède aucune option pour booster son arme. On peut en effet récupérer des options, qui se présentent sous la forme de petits "satellites" qu'on accroche à l'avant ou à l'arrière du vaisseau, et qui permettent d'encaisser tous les tirs ennemis (sauf les gros lasers). On peut aussi envoyer son satellite vers un ennemi pour le détruire, une tactique très utile pour atteindre les parties difficilement accessibles d'un boss. Si vous en récoltez plusieurs, ces options grossissent ; elles transforment alors votre mitrailleuse en une arme beaucoup

plus puissante. Suivant la couleur de l'option, cela peut être un laser ou un lance-flammes directionnel... Le jeu est difficile et très technique, vous allez devoir mémoriser l'action. Eh oui, avec R-Type, on ne fonce pas dans tous les sens, mais c'est vicieux !

Le scrolling devient vertical, et il faut éviter tous les débris.

Lorsqu'on ne peut pas attaquer, il faut charger son arme pour décocher un super tir.

Un passage d'esquive sous l'eau, faut bien prévoir l'inertie des débris, et vite détruire les tourelles ennemies.

Comme dans le vieux R-Type, une "chenille" vous entoure. Dégagez-vous en shootant son point faible.

## AVIS OUI !

R-Type Delta est un shoot them up mythique, qui a été adapté sur toutes les consoles ayant existé ou presque... C'est un des titres du genre les plus connus. Pour cette version Delta, tous les éléments du jeu ont été modélisés en 3D et le rendu est très impressionnant ! La maniabilité est nickel, les graphismes à tomber par terre, la difficulté, bien qu'élevée, est remarquablement dosée. Bref R-Type Delta est le nouveau champion des shoot them up sur Playstation. Si vous aimez le genre, foncez l'acheter !

PANDA

## AVIS

Je croyais "semi-3D" mais non !  
un

GIA





- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **-**
- Textes : **-**

- Développeur : **IREM**
- Éditeur : **IREM**
- SHOOT THEM UP
- 1 JOUEUR

- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **PROGRESSIVE**
- Niveaux de difficulté : **3**
- Sauvegarde : **OUI (1 BLOC)**
- Compatible : **DUAL SHOCK**
- Vibrations : **BONNES**

## PRESENTATION

Une intro en images de synthèse banale, mais bien réalisée.

80%

## GRAPHISMES

Des "sprites" énormes, des décors en 3D superbes. Ça en jette un max.

94%

## ANIMATION

Pas très rapide, mais relativement fluide.

91%

## MUSIQUE

L'ambiance sonore est très réussie et colle au mieux à l'action.

89%

## BRUITAGES

Classiques mais bien échantillonnés. Du bon boulot.

88%

## DUREE DE VIE

R-Type n'est vraiment pas une promenade de santé.

92%

## JOUABILITE

Maniabilité impeccable. Commandes analogiques raides près des murs.

85%

## INTERET

Un grand shoot them up qui détrône G-Darius de la place très enviée de meilleur shoot de la Playstation. A voir absolument.

93%

## PLAIES ET BOSS

Une des particularités de R-Type Delta est de compter des boss géants, en plusieurs morceaux et avec un point faible. De nos jours, ce n'est pas vraiment original, mais ça reste efficace.



Il faut toujours rester mobile, car on ne sait jamais ce qui peut nous tomber sur la tête.



Ne restez jamais en face de "l'œil" des boss, et guettez leur mouvement.

Votre satellite arrière va faire le ménage.

Le laser est l'arme très efficace, mais avec une zone d'effet assez réduite.

## AVIS OUI !

Je croyais que la nouvelle génération de shoot en "semi-3D" avait déjà fini de m'impressionner, mais non ! R-Types Delta en met encore plein la vue, même après Raystorm, Darius-G et Thunderforce V. C'est une véritable réussite au niveau graphique. Par contre, les niveaux sont vraiment très chauds. Pour s'en sortir, il n'y a qu'une solution : apprendre par cœur le déroulement du niveau. De plus, les boss énormes sont très, très, très coriaces. En ce sens, on retrouve un peu le même esprit que dans les vieux R-Types...



GIA





Les hydras sont souvent entourées de tonneaux d'explosifs. Tirez dedans pour vous en débarrasser.

# NIGHTMARE

# CREATURES

Le développeur français Kalisto avait déjà sorti ce titre sur Playstation. Voilà maintenant la version N64, uniquement disponible en américain pour l'instant. Ben, et la VF ?



Ce premier boss est toujours aussi énervant à éliminer.

**N**ightmare Creatures sur N64 n'est pour l'instant pas prévue en sortie officielle en France. Pourtant, il est à la hauteur de son prédécesseur sur Playstation. Le principe reste le même, et surtout, l'ambiance lugubre vous transporte dans un milieu gothique unique. Vous incarnez soit Ignatius, soit Nadia. Votre but est de traverser les niveaux à la poursuite d'un mystérieux et malfaisant personnage. Sur son chemin, il sèmera un tas de monstres menaçants, dangereux et antipathiques. Hydras aux dents acérées, loups-garous, zombies, mutants à peau bleue ou encore harpies, la faune de Nightmare Creatures vous donnera la chair de poule. Le système de combat est basé sur les Combos. Il vous faudra combiner les coups de pied, de lame, de saut et de garde, pour

enchaîner les monstres sans les laisser respirer. Heureusement, vous aurez aussi droit à une grande panoplie d'armes supplémentaires, comme des armes à feu, de la dynamite, de la foudre, des bombes et de la glace. Le but du jeu est très simple, mais la difficulté est aussi très élevée. Apprenez à économiser les bonus de vie, approchez toujours prudemment des monstres... Incontestablement, cette version N64 est beaucoup plus agréable à jouer que son homologue sur Playstation, grâce à une difficulté revue à la baisse. De plus, la maniabilité des persos a été améliorée, les Combos sortent plus facilement. Bref, cette conversion est une réussite en tous points. Sa sortie non prévue en France apparaît donc comme un paradoxe pour un jeu français.



Malgré son aspect très méchant, ce boss neiges n'est pas si coriace.



Quand vous touchez un monstre. Acharnez-vous jusqu'à sa mort.

Sur votre chemin, vous trouverez des armes plus puissantes.

## AVIS OUI !

J'ai été carrément impressionnée par cette conversion de Nightmare Creatures sur la Nintendo 64 ! On n'y trouve pas de brouillard intempestif et l'animation est vraiment excellente.

Le jeu a gardé son charme vampirique, avec des bandes de monstres horribles et le sang qui gicle. Parfois, l'entrée en scène de certains ennemis est tellement efficace que j'en suis sursauté. Je regrette juste le peu de variété des monstres. Les niveaux sont simples, mais pour avancer, il faut vraiment en baver. On vous aura prévenu !



GIA



Version IMPORT

Dialogues ANGLAIS

Textes ANGLAIS

- Développeur : KALISTO
- Éditeur : KALISTO
- 1 JOUEUR
- BEAT THEM ALL
- Sauvegarde : -
- Compatible : PAD ANALOG.

## PRESENTATION

Menus clairs. Les textes défilent trop lentement. Pas d'intro.

## GRAPHISMES

Les décors fins sont bien mis en valeur par l'aspect très sombre.

## ANIMATION

Animation légèrement saccadée. Mais on ne voit pas de clipping.

## MUSIQUE

Quelques thèmes hard voire ténébreux ont été ajoutés.

## BRUITAGES

Cris des monstres et bruits des coups bien gores.

## DUREE DE VIE

Difficulté moins élevée que sur PSX, mais elle reste très ardue.

## JOUABILITE

Très maniable et stick analogique parfaitement adapté.

## INTERET

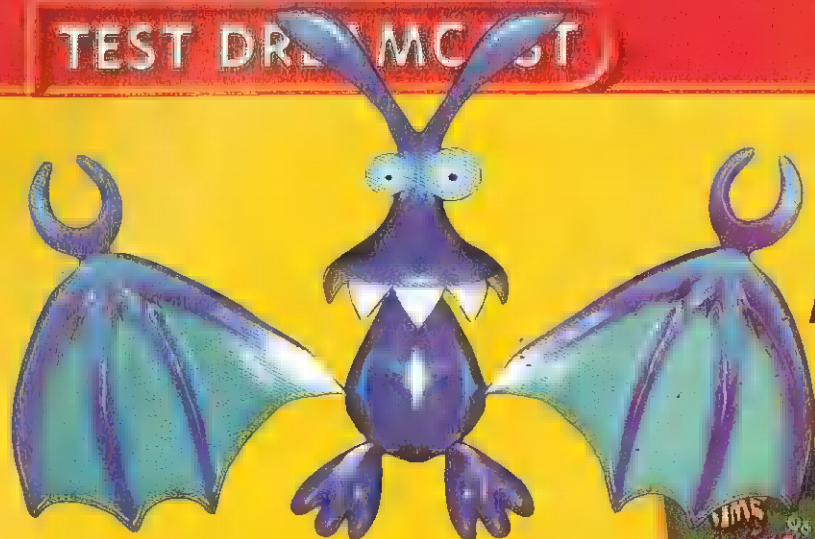
Excellente adaptation. Le jeu est le même, en moins difficile et plus maniable que sur PSX.

88%



rix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution de toutes les éditions citées sont dénotées par leurs numéros respectifs.





**Pen Pen Trilcelon fait partie des premiers jeux Dreamcast disponibles au Japon. Cette course fantaisiste qui met aux prises des animaux dévoile des qualités graphiques à la hauteur de la console.**

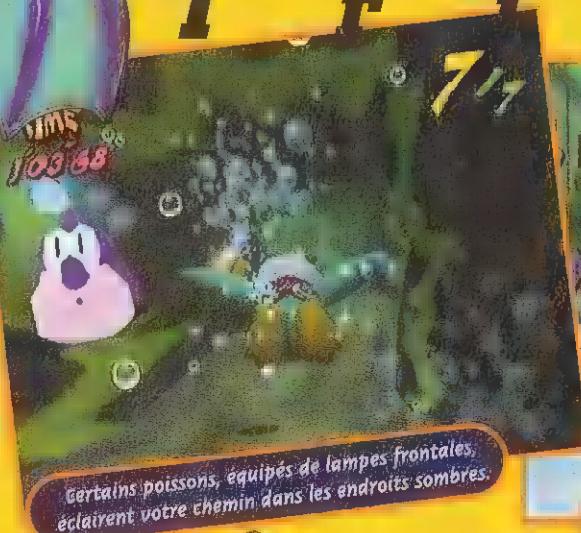
**L**e principe de Pen Pen est des plus simples : il faut terminer premier chacune des courses proposées. Après avoir choisi votre personnage parmi une petite dizaine, vous sélectionnez une des quatre courses. Les circuits sont tous divisés en quatre parties qui se parcourent, en fonction du type de terrain rencontré, à pied, en glissant ou encore en nageant. Le jeu associe donc trois genres de courses. Lorsque votre personnage est en marche, il a la possibilité de sauter et de donner des coups de tête à ses adversaires pour les retarder. En revanche, sous l'eau ou lorsque qu'il glisse sur le ventre, il ne peut pas attaquer ses adversaires. Votre vitesse fait alors toute la différence : il faut appuyer en rythme sur le bouton de la manette pour avancer rapidement. Inutile d'enfoncer les boutons comme un fou furieux, ça ne sert à rien, tout est dans le tempo. Par endroits, des Turbos, représentés par des tourbillons de couleur (du plus bel effet), vous propulsent quelques secondes à très grande vitesse. Chaque personnage dispose de ses propres caractéristiques : certains sont plus habiles sous l'eau, mais se montrent malhabiles sur terre ; alors que d'autres, plus lourds, glissent mieux mais nagent moins bien. A vous de faire le bon choix avant de vous lancer dans un niveau.

Selon les circuits empruntés, des obstacles viennent entraver le bon déroulement de la course : bonshommes de neige, chutes de pierres, moulins à vent, méduses électriques, gâteaux de gélatine, poudreuse et bien d'autres surprises encore. Sachez enfin qu'à chaque fois que vous terminez un circuit en première position, un gadget spécial vous est offert (piolet, chaussure, chapeau, masque de plongée...). Il est ainsi possible d'équiper son personnage afin d'en améliorer les caractéristiques.



Bien utilisés, les blocs de gélatine vous permettront d'avancer très rapidement.

# Pen Pen Trilcelon



Certains poissons, équipés de lampes frontales, éclairent votre chemin dans les endroits sombres.



Le monde du jeu ressemble fortement à Legoland. Magnifique.



Les éléments du jeu, ici des moulins à vent, empêchent de...



## AVIS OUI MAIS

Ne commençons pas par dire que la Dreamcast est fabuleuse sous prétexte qu'elle en met plein la vue. Il est vrai que Pen Pen dispose de textures remarquables et de graphismes fins et colorés, que les animations sont aussi souples que fluides... mais un beau jeu ne fait pas forcément un bon jeu. Pen Pen est certes agréable à jouer, amusant à regarder (les attitudes des personnages sont hilarantes) mais pas vraiment renversant : pas de radar à l'écran et une seule vue proposée... c'est maigre !



NIICO

## AVIS OUI MAIS

Ma première... favorable. So... ainsi que son... les... po... per... Les p... hi... n'est... que... Drea... guère... à quatre...



SWITCH



# Pen Pen

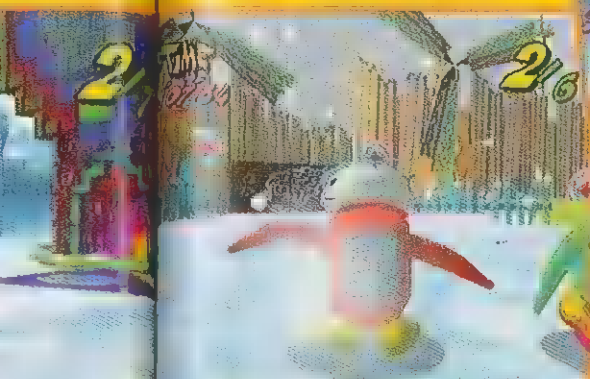
DREAMCAST



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **ANGLAIS**
- Textes : **JAPONAIS**

- Développeur : **GENERAL ENT.**
- Éditeur : **SEGA**
- COURSE FANTASISTE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté : **-**
- Sauvegarde : **OUI (VM)**
- Compatible : **PAD ANALOGIQUE**
- Vibrations : **=**



Les éléments de décor ont leur importance : les moulins qui brassent le vent vous empêchent de progresser normalement.



Quand un adversaire vous percute dans le dos, votre personnage se retourne et adopte une attitude franchement amusante.

Le fort vent empêche de progresser normalement.



On ne peut pas rater les Turbos : il s'agit de halos lumineux très colorés.

## MODE MULTIJOUER

Le mode Multijoueur est très certainement le plus amusant de Pen Pen Tricelon. À deux, trois ou même quatre, l'animation reste aussi souple et fluide que lorsque l'on joue seul. Un exploit que l'en doit à la puissance du processeur graphique de la console.



Sous l'eau, évitez de toucher les méduses lorsqu'elles sont lumineuses.



À quatre c'est vraiment le super pied ! Le jeu rassemble plus à la baston qu'à une course.

## AVIS OUI !

Ma première réaction devant ce jeu délirant a été favorable. Son atmosphère loufoque m'a séduit, ainsi que son principe, original. Il faut finir toutes les courses avec tous les personnages pour attribuer des gadgets aux persos ; ce qui prolonge la durée de vie. Les parties à quatre sont vraiment hilarantes... Bref, Pen Pen Tricelon n'est pas à négliger surtout quand on sait que d'autres jeux présents sur la Dreamcast (comme Godzilla et July) n'ont guère d'intérêt. Et en plus, c'est le seul jeu à quatre joueurs disponible sur cette machine. Moi j'aime, na !



SWITCH

## PRESENTATION

Tous les textes sont en japonais. Difficile de comprendre quoi que ce soit.

90%

## GRAPHISMES

Les graphismes sont très propres. Finesse, transparence, nombreuses couleurs...

94%

## ANIMATION

Les personnages bougent avec beaucoup de fluidité, comme les décors.

94%

## MUSIQUE

Les thèmes sont très rythmés, mais deviennent rapidement soûlants.

89%

## BRUITAGES

Réussis dans l'ensemble. Quelques-uns tapent sur les nerfs !

75%

## DURÉE DE VIE

Le jeu est amusant. Il y a quatre niveaux de base, plus des tableaux cachés.

80%

## JOUABILITÉ

Prise en main rapide. Les personnages répondent bien au pad analogique.

90%

## INTERET

Voici une simulation fantaisiste amusante et bien réalisée. Le principe du jeu est assez original mais risque de vite vous lasser.

85%



# VAMPIRE SAVIOR EX

Chaque nouveau jeu de baston de Capcom est un événement. Vampire Savior Ex ne déroge pas à la règle, et vient étoffer le rayon distribution de baffes 2D de la Playstation.

**V**ampire Savior Ex, est un jeu de baston en 2D, dont les combattants ont la particularité d'être soit des morts-vivants soit des créatures mystiques. On retrouve le système des coups spéciaux de Combos désormais très classique indispensable dans ce genre de titres. Lorsque vous donnez des coups, vous chargez

la barre de puissance qui vous permet de réaliser des Furies. Mais ce qui est moins fréquent c'est que vous pourrez également l'utiliser pour sortir des coups spéciaux "amplifiés", c'est-à-dire plus puissants. Dernière nouveauté, vous pouvez amener votre adversaire dans une "dimension parallèle" (comme dans X-OR), dans laquelle vous serez à votre avantage pour le battre. Cela ne dure qu'assez peu de temps, mais se révèle très utile.

Felicia se voit, par exemple, doter d'un double miniaturisé qui ajoute ses coups à ceux de sa "grande sœur". L'animation est très rapide, et sa vitesse

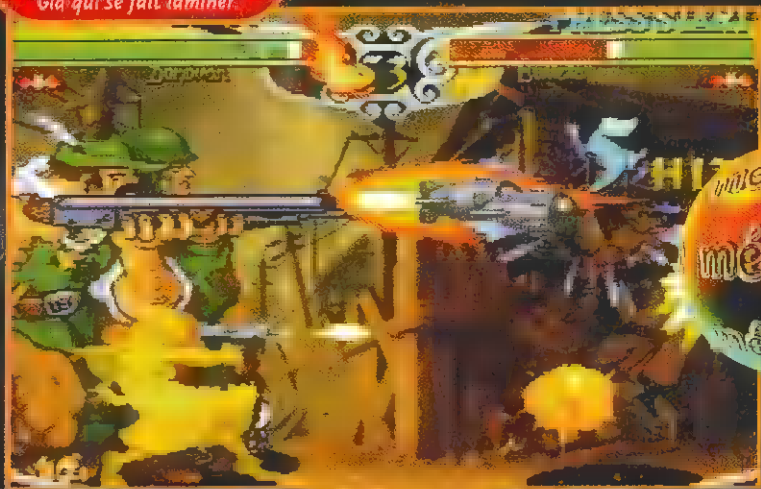
est réglable, jusqu'à devenir, même sur une console française, impressionnante.

Vampire se démarque des autres jeux de baston par son côté fun. Les combattants sont vraiment atypiques, de la très mignonne Felicia au monstrueux Gallon le loup-garou.

Nul doute que sur Playstation, c'est un des meilleurs titres du genre, et sans doute le plus agréable à jouer. Le système des Furies des coups amplifiés vous permet de concevoir de multiples tactiques, et d'enchaîner un grand nombre d'attaques diverses.

De plus, les graphismes ont été particulièrement soignés, proposant des décors superbes et des sprites de bonne taille.

Le Panda a sorti la grosse artillerie... Pauvre Già qui se fait laminer.



Dans la dimension parallèle, vous pourrez utiliser une tronçonneuse.



## AVIS OUI !

Sur Playstation, seul le tout premier Vampire était disponible. Voici maintenant la version Ex, qui apporte de nombreux changements, tout en étant bien mieux réalisée. Les graphismes et l'animation sont nickel, et la jouabilité, comme d'habitude chez Capcom, frise la perfection. Il y a un bon paquet

des persos, des Furies, des Combos et autres coups spéciaux à ne plus savoir qu'en faire...

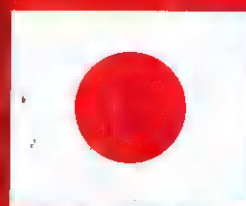
Bref, si vous êtes amateur de baston, ce bijou est un must à posséder absolument !

PANDA

Une Furie réaliser. Elle n'aurait contact d'



# TEST PLAYSTATION



- Version : **IMPORT**
- Dialogues :
- Textes :

- Développeur : **CAPCOM**
- Éditeur : **CAPCOM**
- BASTON 2D**
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**

- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté : **5**
- Sauvegarde : **OUI (1 BLOC)**
- Compatible : **DUAL SHOCK**
- Vibrations : **PAS MAL**

## PRESENTATION

Capcom n'a pas l'habitude de se fouler pour ses intros.

70%

## GRAPHISMES

Superbes, notamment les décors en arrière-plan.

93%

## ANIMATION

Réglable, jusqu'à obtenir une vitesse impressionnante, et tout reste fluide.

98%

## MUSIQUE

Elle soutient bien l'action. Les thèmes sont assez classiques.

88%

## BRUITAGES

Ça manque de digits vocales, mais c'est tout de même bien.

85%

## DUREE DE VIE

A deux, on y joue des heures sans se lasser. Seul, c'est très marrant.

94%

## JOUABILITE

Une maniabilité parfaite, de ce côté-là Capcom est un super pro.

95%

## INTERET

La baston 2D commence à s'imposer sur Playstation, et les titres de Capcom rivalisent en qualité. Vampire Savior Ex fait partie du mouvement !

93%

Un bon coup de genou en pleine poire, voilà qui devrait la calmer.

Gallon, le loup-garou, est bien mauvaise posture.

Un bourre-p appelle les Dhalsim.

Un coup très utile pour garder son adversaire à distance.

## AVIS OUI !

Les adaptations sur Playstation des meilleurs jeux de baston de la Saturn me font souvent peur. La cartouche 4 Mo n'existe malheureusement pas sur la console de Sony. Par miracle, l'adaptation de Vampire Savior est plutôt bien foutue. La rapidité est au rendez-vous, avec des animations de folie. J'aime bien le système des Furies et des Combos. Enfin, même si la série des Vampire est la moins connue de Capcom, cela ne l'empêche pas d'être géniale, avec des persos uniques. Cet épisode vaut coup d'œil. Foncez l'essayer de toute urgence !

GIA

Une Furie galère à réaliser. Elle n'est efficace qu'au contact de l'adversaire.



# RALLY CROSS 2

Les amateurs de courses tout-terrain, de 4 x 4 et autres Jeep seront ravis : Rally Cross se dote d'une suite, et pas n'importe laquelle. Allez, faites chauffer les moteurs, on va s'en payer une bonne tranche !

**R**ally Cross 2 est un jeu de course de 4 x 4 et de gros pick-up. Les suspensions de ces véhicules, très molles, s'adaptent parfaitement aux routes accidentées. Les voitures sont secouées dans tous les sens, mais elles tiennent la route. La conduite est très facile, et, si les voitures survivent un peu, elles restent très maniables. On peut donc facilement rattraper un dérapage en contre-braquant : on laissera juste un peu de gomme sur le bitume. Seules trois courses sont accessibles au départ ; pour les autres, il faudra terminer le Championnat. De même, il y a pas

mal de voitures blanches. Quatre vues sont disponibles, on peut jouer avec le pad analogique, même s'il manque un peu de précision. Vous pourrez également avoir un peu de stock-car à condition d'y aller mollo. Sur les pistes, vous trouverez aussi des raccourcis : à vous de les repérer ! Il vous faudra éviter la boue, les passages inondés, et rester au maximum sur la piste pour ne pas perdre de vitesse. L'ensemble est assez classique, il n'y a pas de grosse originalité. Rally Cross 2 est réalisé de façon efficace.

Après un saut bien réussi, vous vous prenez le pont...



Même les véhicules tiennent route, il ne faut pas trop pousser ou on se retrouve très vite sur deux roues (voire sur toit) !



Test la piste créée : ça roule très bien.

Les décors sont variés, les courses parfois un peu courtes.



## AVIS OUI !

Depuis la sortie du premier Rally Cross, plusieurs jeux de 4 x 4 se sont essayés à la Playstation. Et même si cette suite comporte de nombreuses améliorations, tant sur le plan de l'animation que des graphismes, elle est un peu en dessous des "cadors" du genre.



PANDA

Rally Cross propose tout de même un éditeur de niveaux, une maniabilité excellente et une bonne durée de vie. Bref, ce bon jeu plaira aux amateurs, mais il a perdu sa place de leader du genre.

## L'ÉDITEUR DE CIRCUITS

On peut construire sa propre piste très facilement en choisissant un type de surface en la plaçant sur un des carrés qui quadrillent la carte. On peut conduire dessus quelques secondes après !



Il suffit de quelques minutes et le tour est joué !



Version : IMPORT  
Dialogues :  
Textes : JAPONAIS

Développeur : STUDIO 989  
Éditeur : SONY  
RALLYE  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
Sauvegarde : OUI  
Compatible : SHOCK, ANALOG

## PRESENTATION

Rien à signaler, aucune scène cinématique, c'est triste.

## GRAPHISMES

Décors assez travaillés. Les voitures sont limitées.

## ANIMATION

Plutôt rapide et fluide comme il faut.

## MUSIQUE

Une bande-son agréable qui soutient au mieux l'action.

## BRUITAGES

Rien de bien fantastique, du classique sans plus.

## DURÉE DE VIE

Pas mal de courses à découvrir plus un éditeur de circuits.

## JOUABILITÉ

Prise en main aisée. Jeu maniable bien que la voiture survive.

## INTERET

Ce très bon jeu de caisses comblera les amateurs de dérapages et de suspensions molles.

87%



## NOS MAGASINS

9 Rue Lepante - 06000 NICE  
Tél. 93 92 73

Rue Gioffredo - 06000  
Tél. 04 93 44 45

Av. Maximin Isnard - 06130 GRASSE  
Tél. 04 93 36 20 52

7 Bd. Kennedy - 06800 CAGNES SUR MER  
Tél. 04 93 22 55 21

99 rue Belle de Mai - 13003 MARSEILLE  
Tél 04 91 08 78 24

Cinq Avenues - 22 av. Marechal Foch  
13004 MARSEILLE - Tél 04 91 34 45 00

LA PLAINE - rue St Michel  
13006 MARSEILLE - Tél 04 91 42 82 32

18 rue Guy Combaud Roquebrune  
13007 MARSEILLE ENDOUME  
Tél 04 91 31 04 62

11 rue Emile Zola - 13009 MARSEILLE  
Tél 04 91 40 32 43

ST Barnabé Village - CC CHAMPION  
13012 MARSEILLE - Tél 04 91 85 22 22

CC CARREFOUR - 13110 PORT-BOUC  
Tél 04 42 06 30

CC CHAMPION - Les chemin d'Aix  
13120 GARDANNE - Tél 04 42 65 82 85

centre urbain  
Arcade des abbayes  
13127 VITROLLES  
04 42 10 79 33

CC CARREFOUR  
13220 CHATEAUNEUF - MARTIGUES

72 rue du Bourg Neuf  
13300 SALON DE PROVENCE  
Tél 04 90 56 97 17

3 Place des Martyrs - 13500 MARTIGUES  
Tél 04 42 40 47 55

60 rue des Poilus - 13600 LA CROIX-AUX-BOIS  
Tél 04 42 98 02

24, avenue Jean-Mermoz - MARIGNANE  
Tél 04 42 09 07 47

CC Champion route de la mayre  
30200 BAGNOLS CEZE  
Tél 04 66 39 15 70

5 rue Capdeville  
33000 BORDEAUX  
Tél. 05 56 81 83 35

Grand Var Est  
83000 TOULON  
Tél. 04 94 01 75 50

CC Intermarché ZAC La Poulasse  
83210 SOLLIÈS PONT  
Tél. 04 98 01 00 13

CC Géant Casino Centr'Azur  
83400 HYERES

Galerie Centre Europe  
4 rue Georges Simenon  
83400 HYERES - Tél 04 94 35 83 49

66 rue Jules Barbier  
83700 ST RAPHAEL  
Tél. 04 94 83 74 23

Rue Colbert - 84120 PERTUIS  
Tél. 04 90 09 74 04

150 cours Gambetta  
84300 CAVAILLON  
04 90 78 39 52

# tous les magasins

# STRATA GAMES®

## vous présentent leurs meilleurs vœux pour l'année 99



**NOUVEAU**  
Allumer votre télévision  
surfer sur INTERNET.

Jeux réseaux  
découverte  
divertissement  
éducation  
dialogues

STRATA'GAMES met à votre disposition  
gratuitement son décodeur.

Le FTD permet de se connecter sur le réseau  
mondial internet à partir d'une simple télévision.

**ici**  
INTERNET

avec STRATA'GAMES

**V P C**  
**STRATA'GAMES**  
TEL 04 92 02 19 04

**3615**  
**STRATAGAMES**  
(2,23 F/mn)



## AIR SOFT GUN DANS TOUS VOS MAGASINS

**UN NOUVEAU CONCEPT**  
Vous avez un projet  
d'ouverture de magasin  
**appelez-nous :**  
**04 91 92 75 78**



# GODZILLA

# GENE

On n'a pas vu l'ombre de Jean Reno et il n'est jamais fait mention du dernier film de Godzilla.



*La Dreamcast est arrivée avec son petit lot de jeux, et parmi ceux-ci, Godzilla n'était pas vraiment le plus attendu. Il reprend le principe de l'ancêtre Rampage. Bref, vous allez détruire toutes les grandes villes du Japon !*

Dès le départ, vous avez le choix entre deux Godzilla, le normal et le mécha, pour écraser toutes les villes du Japon. Vous pouvez, au choix, tout simplement marcher sur les buildings pour les réduire en poussière ou utiliser un souffle glacé et un jet de flammes. Le jet de flammes met du temps à se recharger, car il faut que Godzilla soit dans le feu pour que son "mana" remonte. Son arme la plus terrible est sa queue, puisqu'elle peut balayer toute une partie du décor, ce qui est très pratique pour éviter d'oublier un arbre ou une petite maison de-ci de-là. La résistance des humains est franchement minable et les rares tanks et avions parviennent à

peine à vous égratigner. Dans le pire des cas, Godzilla recharge son énergie en criant. Soyons clair, vous êtes presque invincible... En finissant le jeu, vous récupérez un nouveau Godzilla, et vous accédez à des bandes-annonces supplémentaires des films : fou rire garanti ! Vous avez un temps limité pour finir chaque niveau, et serez jugé à la fin sur votre pourcentage de destruction et le temps mis pour y parvenir... Dès que vous arrivez à plus de quatre-vingt-dix pour cent de destruction, mieux vaut sortir des limites de la ville de manière à finir le niveau avec un bon temps. Les possesseurs de VM qui ont élevé leur Godzilla seront heureux d'apprendre que leur bête pourra affronter le Godzilla de leur pote sur une même Dreamcast. Bien sûr, cela fait penser au principe de Pocket Monster, mais il n'y a pas de quoi s'enthousiasmer outre mesure.

Les textures sont impressionnantes et restent toujours nettes et très fines !

Certains tanks utilisent des lasers assez efficaces.



Ce temple bouddhiste n'échappera pas au souffle de Godzilla.



La modélisation 3D de Godzilla est très réussie.

## AVIS NON, MAIS...

C'est sûr que si on joue une heure à Godzilla on va se marrer ! De plus, le jeu est techniquement bien au-dessus de ce qu'on a l'habitude de voir, ■ grâce aux bandes-annonces des films, on ■ entre les mains une sorte de collector. Mais, car il y ■ un mais, franchement, une fois qu'on a fini le jeu, qu'est-ce qu'on en fait ? Ce titre s'adresse exclusivement aux fans de ■ machine. Ça vaut quand même le coup d'y jouer une heure chez un pote.

PANDA

## AVIS AU



SWITCH



# GENERATION

ot de  
as  
principe  
truire

r. Dans le  
recharge  
Soyons  
e  
t le jeu,  
veau  
dez à des

lms :  
avez un  
chaque  
la fin sur

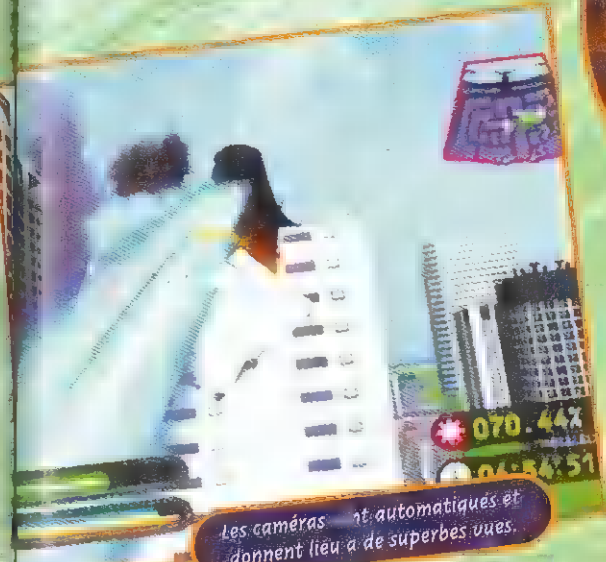
s mis pour  
ous  
e-vingt-dix  
on, mieux  
de la ville  
veau avec  
sesseurs  
ur Godzilla  
endre que  
onter le  
ur une  
n sûr, cela  
de Pocket  
pas de  
outre



Les décors des villes  
peuvent être très inégaux,  
ici carrément superbes.



Partout où passe Godzilla, il ne  
subsiste que des cendres



Les caméras sont automatiques et  
donnent lieu à de superbes vues.

## AVIS AU SECOURS !



La Dreamcast est une console très puissante, on le voit tout de suite. Mais pas quand on joue à Godzilla... Le jeu n'a vraiment rien d'exceptionnel. Qu'on soit japonais ou européen, tout détruire et tout écraser amuse trente secondes chrono. Il est inadmissible de voir des jeux comme celui-là (ou encore July). Si ça continue comme ça, la Dreamcast va faire un flop. A moins qu'on lance des pétitions contre des titres pareils. Godzilla oui, mais au cinéma.

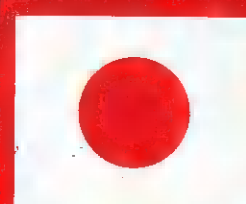
SWITCH

## TOKYO TOWER

Les villes ne sont pas modélisées au hasard. On retrouve les monuments et les quartiers réels. Pour un Japonais, cela doit être assez marrant de détruire les endroits qu'il connaît bien. Dommage que Godzilla ne soit pas venu faire un tour à Paris. Pour se consoler, on s'est acharné sur l'horrible tour de Tokyo.



La tour de Tokyo n'est plus  
sous les flammes, elle fonde.



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **JAPONAIS**
- Textes : **JAPONAIS**

- Développeur : **SEGA**
- Éditeur : **SEGA**
- **DESTRUCTION URBAINE**
- **1 JOUEUR**

- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **ENFANTINE**
- Niveaux de difficulté : **=**
- Sauvegarde : **OUI**
- Compatible : **VM**
- Vibrations : **-**

## PRESENTATION

Les bandes-annonces de plusieurs films "Godzilla". Seize en tout.

85%

## GRAPHISMES

Les villes sont vides. Les textures des immeubles et de la bête cartonnent.

75%

## ANIMATION

Fluide mais très lente, néanmoins suffisante pour ce type de jeu.

75%

## MUSIQUE

Fidèle aux films, dont on retrouve certains thèmes. Pas désagréable.

83%

## BRUITAGES

Pas grand-chose, ils sont plutôt réussis mais pas variés.

88%

## DUREE DE VIE

Le jeu se finit dès la première partie, et on ne voit pas comment on peut perdre.

50%

## JOUABILITE

Au pad analogique ou à la croix de direction, la grosse bête répond bien.

89%

## INTERET

Godzilla est un jeu assez nul en soi. Il faut le considérer comme une démonstration de la puissance de la Dreamcast ou comme un collector...

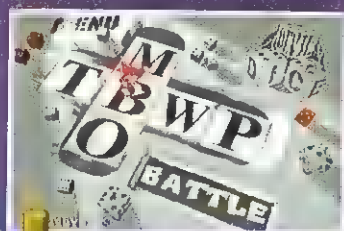
60%



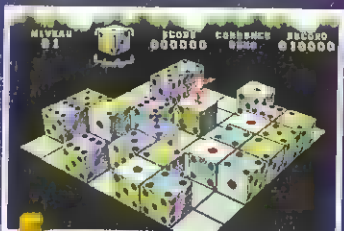
# TEST PLAYSTATION

## POUR TOUS LES GOÛTS

Il suffit de choisir le mode correspondant à votre type de parties préféré. En temps limité ou pas, avec des figures imposées ou des parties aux points... les possibilités sont nombreuses, et leur difficulté paramétrable.



Le menu principal donne accès aux différents modes. Déplacez le personnage sur l'option choisie.



Le mode Trial réserve de belles difficultés. En temps imparti ou non, faut faire score plus élevé en tenant compte de la position des dés.

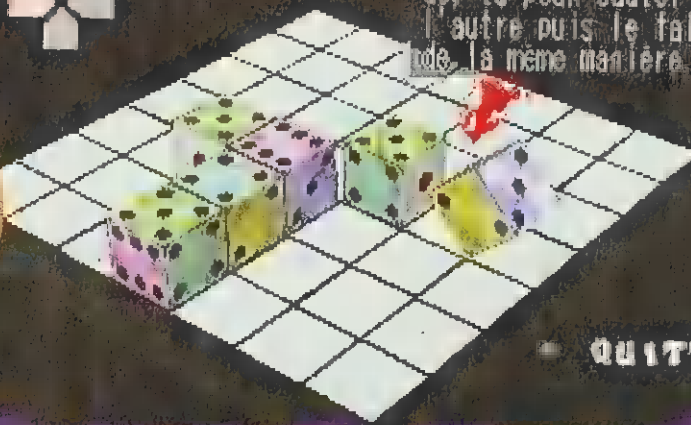


Les confrontations avec d'autres joueurs donnent droit à de belles empoignades, pleines de vaquerie.

Les explications nécessaires (et suffisantes) sont données dans l'option Manual.



Si le jeu est un autre de, tu peux sauter d'un de à l'autre puis le faire tourner de la même manière.



QUITTER

# DEVIL DICE

Les dés diaboliques roulent sur Playstation à un rythme d'enfer (et pour cause). Fans de jeux de stratégie délirants et attachants, vous ne résisterez pas à Devil Dice.

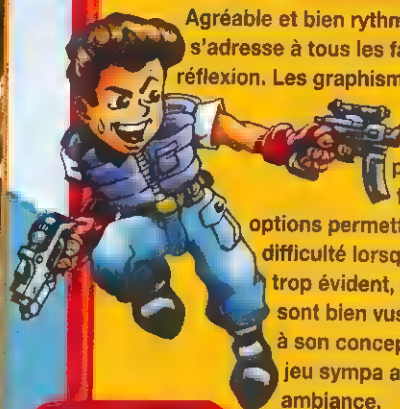
**A**près une intro sobre et sans éclat, on est projeté dans un univers plein de couleurs et de petites créatures qui ne sont pas sans rappeler les "Tele Rabbies" anglais. Le but du jeu est simple, il s'agit d'aligner, sur une surface plane, des faces de dés de même valeur. Les dés s'effacent si le nombre de dés alignés correspond au minimum à la valeur des faces en contact. Pour ce faire, vous devez, à l'aide d'un petit personnage, déplacer les cubes en donnant une direction avec le pad. Les cubes se déplacent tant que votre compagnon n'est pas tombé.

Lequel peut également se retrouver sur la surface de jeu à pousser simplement les cubes ; dans ce cas, attention à ne pas être écrasé. Les points obtenus varient selon la nature des dés et des combinaisons obtenues. Casse-tête et stratégie obligent, il existe de très nombreuses possibilités et il n'y a pas de tactique miracle. Les modes de jeu sont complets et permettent de se mesurer à des adversaires humains ou à l'ordinateur. Les nombreuses options permettent de régler la difficulté et l'environnement dans ses moindres détails. Vous pouvez

participer au mode Trial pour réaliser le plus de points possible, seul contre la montre ou en temps illimité. Le mode Battle permet lui d'affronter un adversaire humain. Le mode Wars est une variante du mode Battle dans lequel des adversaires, humains ou non, s'affrontent pour la suprématie de l'espace de jeu. Le mode Puzzle enfin vous met en présence de situations précises qu'il faut résoudre en un nombre de coups limité. Ce Devil Dice, diablement prenant malgré des graphismes simplistes, vous réserve de belles émotions, seul ou à plusieurs.

On peut changer la nature des dés. Une fois en pierre, devient plus difficile de se repérer car carrément impossible de les pousser.

## AVIS OUI, MAIS



Agréable et bien rythmé, Devil Dice s'adresse à tous les fans de jeux de réflexion. Les graphismes sont un peu légers, mais l'idée de base est riche et propose un challenge très intéressant. Les options permettent de relancer la difficulté lorsque le jeu devient trop évident, et les modes de jeu sont bien vus et complets. Grâce à son concept astucieux, ce petit jeu sympa assure une bonne ambiance.

TOXIC

Les caméras sont pas pour illa



tre  
un de à  
tourner

ED

al pour  
ts possible,  
u en temps  
permet lui  
re humain.  
variante du  
el des  
ou non,  
ématique de  
de Puzzle  
ence de  
il faut  
e de  
Dice,  
algré des  
vous  
ions, seul

ce  
de  
peu  
is l'idée  
est riche et  
challenge  
ant. Les  
ncer la  
vient  
es de jeu  
ts. Grâce  
x, ce petit  
onne

## AVIS OUI !

N'espérez pas sortir Devil Dice entre la poire et le fromage pour fanatiser des invités incroyables, il n'a pas la simplicité d'accès d'un Puzzle Bobble. Par contre, s'ils ont du temps à perdre, lâchez-vous ; après deux, trois heures, ils seront aux anges et en redemanderont. Ne croyez pas l'affaire gagnée pour autant : passé la phase d'apprentissage des dés et de leurs faces, il faut réaliser des combinaisons spécifiques, et là, on touche au "vraiment pas facile". Ce petit jeu vaut qu'on s'y intéresse, d'autant que les modes de jeux sont nombreux, variés et très sympas.



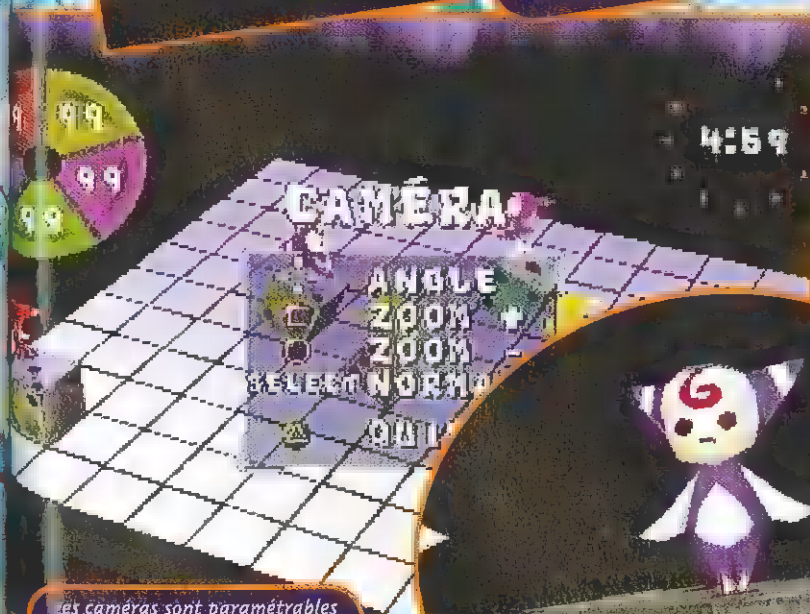
SPY

animations du début et la stratégie générale.

# DEVIL DICE



Les dés disparaissent une fois que le dernier pose est au contact des autres (il les 3). Vous pouvez alors ajouter une face de même valeur.

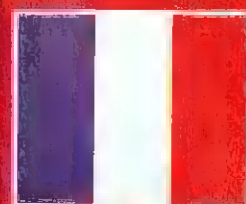


les caméras sont paramétrables pour faciliter la prise en main.



différents personnages vous attendront à deux moments d'intense réflexion.

## TEST PLAYSTATION



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SHIFT
- Éditeur : SONY
- STRATÉGIE/RÉFLEXION
- 1 À 5 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : -
- Vibrations : -

### PRESENTATION

Rien de très spectaculaire. Une intro rapide et des menus pas très beaux.

75%

### GRAPHISMES

Très simples, le principe du jeu ne nécessitant pas une technologie de pointe.

75%

### ANIMATION

Les dés roulent sans problèmes. Les personnages ont des attitudes amusantes.

85%

### MUSIQUE

Dynamique et agréable.

85%

### BRUITAGES

Des efforts louables dans ce domaine. Un rythme de folie et des effets étonnants.

90%

### DURÉE DE VIE

Divers modes qui collent bien au concept. Les parties entre amis valent le détour.

90%

### JOUABILITÉ

Les commandes réagissent comme il faut et l'interface est bien pensée.

87%

## INTERET

Un bon jeu de réflexion et de réflexes. Les mordus du genre seront aux anges et les autres prendront beaucoup de plaisir à s'affronter dans les divers modes.

85%



# Smash Court Tennis 2

muette dans la tradition japonaise du jeu de tennis, mais avec une touche de modernité, pour Smash Court Tennis 2, un jeu de tennis disponible sur PlayStation 2.

**S**match Court Tennis 2 est, comme son nom l'indique, un jeu de tennis, en 2D. Les décors sont en haute-résolution et d'excellente qualité, et les joueurs modélisés en 3D avec une Motion Capture pour décomposer les mouvements. Les coups sont très réalistes, avec un peu d'entraînement, on peut placer la balle où on veut.

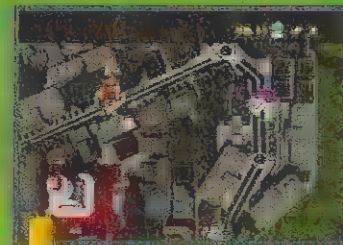
Les quatre boutons servent à effectuer des coups normaux, lifter, lobber, et à sortir un coup surpuissant qui, par contre, nécessite un temps de préparation (pas évident à placer). Un mode Entraînement vous permet justement de peaufiner votre technique en travaillant plusieurs coups. Vous trouverez aussi un mode Story, assez surprenant, sorte de petit

RPG, dans lequel votre joueur a des points de vie et un niveau et se déplace sur une sorte de gigantesque jeu de l'oie. Pour décider du nombre de cases à franchir, plutôt que de lancer un dé, vous servez sur une "roue de la fortune". Selon la case sur laquelle vous tombez, vous rencontrez un adversaire ou serez expédié à l'hôpital... Un mode de jeu très original.



## IEU DE L'OIE

Aussi bizarre que cela paraisse, les Japonais sont friands de jeux de société sur console. Cela peut paraître loufoque d'avoir adapté le principe à un jeu de tennis, mais en fait ça passe bien.



On se déplace de case en case. Assez marrant comme idée.



Vous servez sur la roue et vous avancez du nombre de cases indiqué. Simplissime !



très bel éclairage sur l'un des nombreux courts disponibles.



nouveau vous lance la balle, vous sert d'entraîneur.



La terre battue est une surface difficile à maîtriser car très lourde.

## AVIS OUI !

J'avais déjà adoré le premier tennis de Namco.

Cette sortie laisse à penser que cette fin d'année s'annonce vraiment comme la saison des suites pour la Playstation. Manque de créativité des éditeurs ? Ou simplement reflet d'un marché morose où la prise de risque minimum semble être le mot d'ordre ? Quoi qu'il en soit, ce jeu est une réussite ! Même s'il n'apporte pas beaucoup de nouveautés, il est sans conteste mon jeu de tennis préféré.

PANDA



Version :  
IMPORT  
Dialogues :  
Textes :  
JAPONAIS

Développeur : NAMCO  
Editeur : NAMCO  
TENNIS  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
Sauvegarde : OUI (1 BLOC)  
Compatible : DUAL SHOCK  
PAD ANALOG.

### PRESENTATION

Une cinématique en images de synthèse assez mignonne.

### GRAPHISMES

Décors en haute-résolution très fins, personnages plus grossiers.

### ANIMATION

La balle peut foncer, les mouvements des joueurs sont fluides.

### MUSIQUE

Pas prise de tête mais pas inoubliable. Très classique.

### BRUITAGES

Le bruit de la balle est bien digitalisé.

### DURÉE DE VIE

Longue en mode Story, et à deux on s'amuse bien.

### JOUABILITÉ

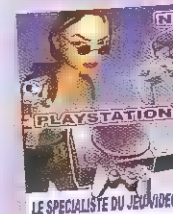
La maniabilité est excellente, on peut placer la balle où on veut.

## INTERET

Tout simplement le jeu de tennis le plus fun sur Playstation. A ne pas manquer !

93%

## CARTE DE



## STOCK

Paris

JUSSIEU CONS

15 Rue des Ecoles 7500

REPUPLIQUE

13 Bd Voltaire 75011 Pa

Banlieu

ANTONY

29 Av de la Division Lec

RER B ouvert 7 Jou

SAINT GERMAIN

55 Rue de Paris 78100

M° RER St Germain en L

IVRY

2 Place de l'Eglise 9420

M° Mairie d'Ivry

SAINT DENIS

C C St Denis Basilique

10 Passage de l'Aqueduc

Province

NANTES RAYON M

Rue des Halles 44000

NANTES

9 Rue J. Jacques Rousseau

CARHAIX

5 Rue du Gnl Lambert 29

FORBACH

6 Avenue de Spichenen 5

LE HAVRE

Bis Rue André Albert

MARTINIQUE

13 Rue Lamartine

BAYONNE

65 Rue d'Espagne



# STOCK GAMES

**ACHAT - VENTE - ECHANGE**

**CONSOLE DREAMCAST**  
livrée avec adapt 220V  
joypad analogique  
cable NTSC, vers jap

SEGA RALLY 2 499 F  
SONIC ADVENTURE 499 F  
PEN PEN TRI-ICELON 499 F  
GEIST FORCE 499 F  
VIRTUA FIGHTER 3 tb 499 F  
D'autre titres arrivent  
nous tel



**Venez découvrir  
la nouvelle  
console de SEGA !!!**

**Toutes les news aux meilleurs prix !!!**

**Console  
PSX DualPack  
790 Francs**  
(livrée avec 1 joypad)

**Console  
NINTENDO 64  
+ Mario 64  
790 Francs**  
(livrée avec 1 joypad)

**CARTE DE FIDELITE**

**1500 Frs  
de  
jeux achetés  
= 200 Frs  
de jeux  
gratits\***  
\* jeux d'occasions



**Revendeurs, futurs revendeurs, contactez-nous !!**  
Vous voulez concrétiser un projet d'ouverture  
ou vous possédez déjà un magasin ?  
Vous voulez bénéficier :  
- d'un important budget publicitaire  
(depuis plus de 11 ans),  
- d'une centrale d'achats performante,  
- d'une notoriété nationale, et faire partie  
d'une chaîne de magasins dynamique ?  
**STOCK GAMES** recherche des partenaires  
Pour plus d'information,  
contactez Sébastien au **01 44 07 04 61**

Les marques présentées sont  
déposées. Offre valable dans la  
limite des stocks disponibles.  
Nos jeux d'occasion sont  
garantis 6 mois. Offres publicitaires  
valables jusqu'au 31 décembre 1998.

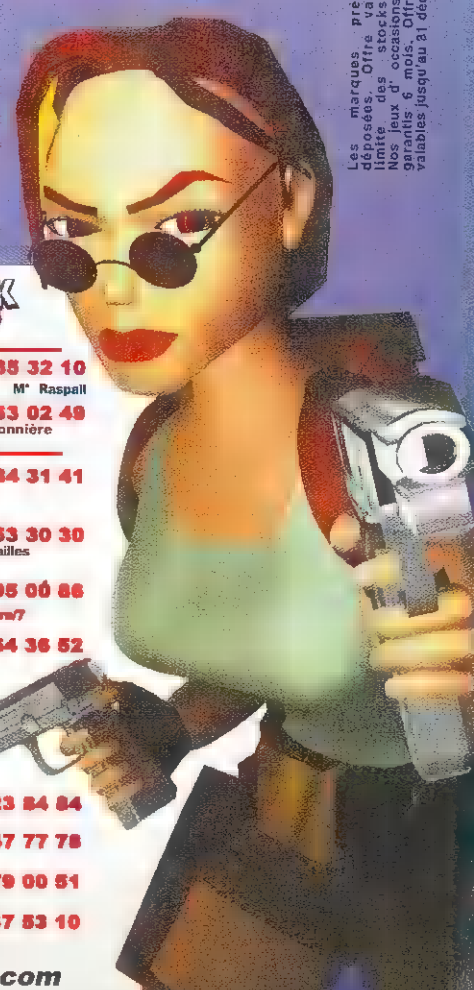


## 38 MAGASINS EN FRANCE



Paris		Paris		Paris		Paris	
JUSSIEU CONSOLES	01 46 33 07 83	JUSSIEU CD ROM NEO GEO	01 43 25 61 24	MONTPARNASSE	01 43 38 32 10		
15 Rue des Ecoles 75005 Paris	M° Cardinal Lemoine	13 Rue des Ecoles 75005 Paris	M° Cardinal Lemoine	4 Rue Campagne-Première 75014	M° Raspail		
REPUBLIQUE	01 43 55 76 45	RIVOLI	01 42 74 43 22	GARE DU NORD	01 44 63 02 49		
13 Bd Voltaire 75011 Paris	M° République	32 Rue de Rivoli 75004 Paris	M° St Paul / Hotel de Ville	23 Rue d' Abbeville 75003 Paris	M° Poissonnière		
Banlieu		Banlieu		Banlieu		Banlieu	
ANTONY	01 46 740 300	CLICHY	01 47 56 08 64	CHOISY LE ROI	01 48 84 31 41		
29 Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony		62 Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine		29 Rue Emile Zola 94600 Choisy Le Roi			
RER B ouvert 7 jours/7 de 10h00 à 19h30		M° Mairie de Clichy		M° Choisy Le Roi			
SAINT GERMAIN	01 30 61 74 66	LA DEFENSE	01 49 06 96 08	VERSAILLES	01 39 53 30 30		
55 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye		71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux		Centre Commercial Les Manèges	78000 Versailles		
M° RER St Germain en Laye		RER La Défense		ouvert 7 jours/7 RER C Versailles R.G.			
IVRY	01 46 58 72 73	BEAUVAIS	03 44 11 48 10	CLAMART	01 40 95 00 86		
2 Place de l' Eglise 94200 Ivry-S-Seine		Centre Commercial Franc Marché	60000 Beauvais	Rue Pietonne 92140 Clamart	ouvert 7 jours/7		
M° Mairie d'Ivry		( Près du DARTY )					
SAINT DENIS	01 48 20 1999	CHAMPIGNY S SEINE	01 48 82 2000	ENGHIEN	01 39 64 36 52		
C St Denis Basilique		36 Rue Louis Talamoni		52 Rue du Général De Gaulle			
10 Passage de l' Aqueduc 93200 Saint Denis		94500 Champigny s marne		95880 Enghien Les Bains			
Province		Province		Province		Province	
NANTES RAYON MANGA	02 40 48 53 12	CHOLET RAYON MANGA	02 41 46 36 88	CANNES	04 93 380 900		
11 Rue des Halles 44000 Nantes		29 Rue de l' Orangerie 49300 Cholet		64 Boulevard Carnot 06400 Cannes			
NANTES	02 40 48 13 18	MARSEILLE	04 91 48 27 48	NICE	04 93 13 00 10		
9 Rue J.Jacques Rousseau 44000 Nantes		207 Rue de Rome 13006 Marseille	M° Castellane	21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice			
CARHAIX	02 98 93 74 64	MARSEILLE	04 91 49 50 42	AIX EN PROVENCE	04 42 23 84 84		
5 Rue du Gnl Lambert 29270 Carhaix		98 Rue Montaigne 13012 Marseille		5 Rue Chabrier 13100 Aix en Provence			
FORBACH	03 87 87 13 93	METZ	03 87 37 37 47	REIMS	03 26 47 77 78		
6 Avenue de Spicheren 57600 Forbach		80 en Fournirue 57000 Metz		29 Rue Chanzy 51100 Reims			
LE HAVRE	02 35 21 40 47	METZ	03 87 36 63 63	BORDEAUX	05 56 79 00 51		
8 Bis Rue André Albert Huet 76600 Le Havre		58 Passage Serpentine 57000 Metz		163 Rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux			
MARTINIQUE	05 96 61 65 32	EVREUX	02 32 31 39 86	RENNES	02 99 67 53 10		
13 Rue Lamartine 97200 Fort de France		Le Parvis - Rue Jean Jaurès 27000 Evreux		25 Rue Maréchal Joffre 35000 Rennes			
BAYONNE	05 59 46 13 37	PAU	05 59 83 88 22				
65 Rue d'Espagne 64100 Bayonne		25 Rue Gachet - Palais des Pyrénées 64000 Pau					
				e-mail : stock-games.com			

e-mail : stock-games.com



DIE  
Textes : JAPONAIS  
NANCO  
CO  
ULTANEMENT  
OUI (1 BLOC)  
DUAL SHOCK  
PAD ANALOG  
Images de  
anne.  
lution très  
s grossiers.  
les mouve-  
nt fluides.  
s pas  
ique.  
t bien  
v.  
bien.  
cellente, on  
ù on veut.  
93%



Les boss sont souvent impressionnants par leur taille. Mais, il suffit de trouver le moyen de les approcher.

# GUNNM

**Gunnm, manga à succès que les Français connaissent bien grâce aux adaptations impeccables de Glénat, existe à présent en jeu vidéo. Les fans vont être contents !**

**G**unnm, le jeu, reprend le scénario du manga de Yukito Kishiro, et suit les péripéties de la vie de Gally. Au début, Ido le scientifique trouvera la tête d'un robot en très bon état dans une décharge. Il lui redonnera vie en lui offrant un corps. La jeune fille, qui se nommera désormais Gally, ne tardera pas à découvrir ses aptitudes exceptionnelles au combat. Elle choisira de devenir chasseuse de prime et gagnera son corps de "berserk", après avoir sauvé Ido des griffes de Makaku. Puis, Gally entamera la quête de son identité. La suite, vous la connaissez, si vous avez lu attentivement son histoire. Vous dirigerez l'héroïne dans un monde en 3D, à la manière d'un RPG, avec des lieux à visiter, des équipements à gagner et des persos à qui parler. La caméra suivra vos mouvements, mais vous ne pourrez pas la déplacer. L'action n'a pas été oubliée, avec des combats de type beat'em all. On pourra passer en mode Battle à tout instant en appuyant sur Select. Gally pourra ainsi frapper avec ses membres ou ses armes,

et se mettre en garde. Des jauges de vie vous indiqueront l'état de santé de l'héroïne et celui des ennemis. En évoluant, Gally gagnera aussi quelques coups spéciaux. De plus, elle pourra "upgrader" son corps en kit, afin de le rendre plus résistant, et plus efficace au combat. Il suffira d'avoir l'argent. Pour le gagner, vous pourrez faire la chasse aux criminels, et toucher les primes. Finalement, pour une première adaptation vidéoludique (un peu tardive), Gunnm est plutôt réussi. La réalisation est correcte dans l'ensemble, ce qui devrait ravir les nombreux fans du manga.

En mode Battle, Gally peut enchaîner rapidement un paquet de coups.

Du toit de son immeuble, Gally peut admirer Zalem. L'éclairage dépend du moment de la journée.



Fidèle au scénario original, Makaku reviendra harceler Gally à plusieurs reprises.

## AVIS OUI !

Quand le nom de Banpresto s'est affiché à l'écran-titre, j'ai eu peur de tomber sur un jeu daubique, qui se contenterait de parasiter une bonne licence. Heureusement, ma réticence s'est vite dissipée. Le jeu est simple et captivant. De plus, le "character design" est celui des OAV. Les persos sont bien modélisés et les animations tiennent la route. Je regrette juste l'absence de vrais dessins animés séparant les scènes clés. Enfin, là, c'est moi qui pinaille...

GIA



Version  
IMPORT

Dialogues

Textes  
JAPONAIS

- Développeur : BANPRESTO
- Éditeur : BANPRESTO
- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (BLOC)
- Compatible :

## PRESENTATION

Le scénario du manga, des scènes du jeu et des cinématiques.

## GRAPHISMES

La 3D est très soignée, et les textures sont fines.

## ANIMATION

Pas de problème d'affichage. De plus, Gally court très vite.

## MUSIQUE

Très inégale, les morceaux peuvent être géniaux ou médiocres.

## BRUITAGES

Les dialogues ne sont pas parlés. Bon rendu des coups et des cris.

## DUREE DE VIE

Le jeu retrace l'histoire du manga, depuis la naissance de Gally.

## JOUABILITE

Gally répond bien. Il y a juste quelques caméras mal placées.

## INTERET

Une réalisation honorable et un mélange d'action et d'aventure bien dosé.

88%

**Demandez Carte**

Elle ne coûte et vous offre réduction sur les jeux n... prix du mar... sur les jeux d'occasion.

**Faites le calcul !**

Play

ABSOLUTE FOOTBA  
ALLINDRA  
BREATH OF FIRE 3  
BUST A GROOVE PA  
CAESAR PALACE 2  
COLIN MC RAE RAL  
COLONY WARS VEN  
COOL BOARDER 3  
COUPE DU MONDE  
DUKE NUK TIME TO  
EARTH WORM JIM 2  
FIFA SOCCER 99  
FORMULA ONE 98  
GRAN TOURISMO  
ISS PRO 98  
KNOCK OUT KINGS  
MEDIEVAL  
MORTAL KOMBAT 4  
NBA LIVE 99  
NHL HOCKEY 99  
NINJA  
O.D.T.  
ODDWORLD EXODUS  
PARASITE EVE (US)  
POINT BLANK  
POINT BLANK + GUN  
QUAKE 2  
RAYMAN 2  
RED ALERT MISS. TE  
RIVAL SCHOOL  
RUSHDOWN  
SPYRO LE DRAGON  
TEKKEN 3  
TENCHU  
TEST DRIVE 5  
TOGA TOURING CAR 2  
TOMB RAIDER 3  
WARGAMES  
WILD ARMS  
X-MEN VS ST. FIGHTE  
XENOGEAR (US)  
YANNICK NOAH

## Jeux OKAZ

BLOODY ROAR  
BUSHIDO BLADE  
CASTLEVANIA  
COOL BOARDERS 2  
CRASH BANDICOOT 2  
DIABLO  
DUKE NUKEM 3D  
EXPLOSIVE RACING  
FIGHTING FORCE  
FINAL FANTASY 7  
FORMULA KARTS  
FORSAKEN  
G-POLICE  
HEART OF DARKNESS  
HEROS ADVENTURE  
KLONKA  
MEN IN BLACK  
MOTO RACER  
MOTO RACER 2  
NAGANO  
NBA LIVE 98  
NBA PRO 98  
NIGHTMARE CREATURE  
NUCLEAR STRIKE  
PITFALL 3D  
POWER SOCCER 98  
POWERBOAT RACING  
RAGE RACER  
RALLY CHAMPIONSHIP  
RESIDENT EVIL 2  
SNOW RACER 98  
STREET FIGHTER 3D  
TOMB RAIDER 2

## ACCESSOIRES

ACTION REPLAY  
MEMORY CARD SONY  
MEMORY CARD NON OF  
CABLE ROB + RCA  
DUAL SHOCK  
GUN VIBRANT SCORPION



OVERVIEW



# BRAVE FENCER MUSASHI



*Brave Fencer Musashi avait déjà fait parler de lui lors de sa sortie japonaise, il y a quelques mois. Pour une fois, la traduction arrive dans les temps. Est-elle à la hauteur ?*

**P**ersonnage historique du XVII<sup>e</sup> siècle devenu héros légendaire, Miyamoto Musashi a inspiré Brave Fencer Musashi, le jeu. Samouraï en quête de sagesse, Musashi se servait de deux sabres et doit, en partie, sa célébrité à ses talents guerriers. Squaresoft parodie ce mythe du folklore japonais en créant un héros miniature, avec un design "super déformé". Son but est de réunir les cinq parchemins afin de sauver de pauvres villageois prisonniers dans des cristaux. Il gagnera des pouvoirs supplémentaires avec l'expérience. Surtout, il pourra absorber les compétences de certains monstres avec son épée et s'en servir pour franchir des

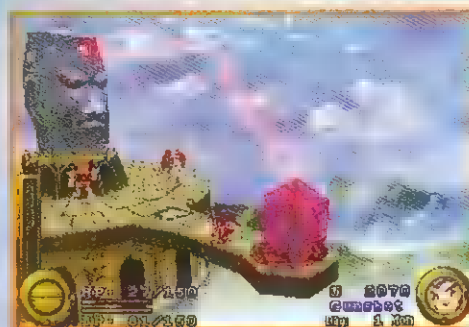
endroits inaccessibles. Ce principe très original le différencie des autres RPG, en donnant au héros un grand nombre d'aptitudes. Le jeu mélange habilement 3D et 2D. Souvent, la caméra ne change d'angle qu'en fonction de la position du héros, donnant peu de choix sur l'itinéraire, un peu comme dans des séquences de plates-formes. Par contre, dans le village, vous pourrez faire tourner la vue comme bon vous semble. Le charme du jeu tient aussi dans la multitude de détails bien pensés. Quand Musashi est fatigué, il avance moins vite et ses coups sont moins vifs. Pour reprendre des forces, il doit se reposer en

s'étirant et... en dormant sur place. Ce qui lui permet de regagner un peu de vie. Il faut donc prendre en compte le temps qui passe. Le cycle de la journée est déterminant pour résoudre les énigmes ; certains événements ne se déroulant qu'à une heure précise. Mais, pas de souci, en cas de blocage sévère, procurez-vous le hors-série Playstation n° 11 de Consoles+ pour avoir la solution complète.

## AVIS OUI !

Et voilà, j'ai encore craqué pour un jeu tout mignon. Car il est magnifique ■ captivant et, surtout, la traduction est excellente. Les expressions employées sont amusantes et donnent du caractère au héros. L'esprit s'approche beaucoup de celui de Goemon. La tête de radis du héros accentue encore plus la ressemblance, ses traits sont proches de ceux de Sasuke. Enfin, le jeu est livré avec ■ démo de Final Fantasy VIII, entièrement en anglais. Voilà l'argument final qui fait de Brave Fencer Musashi un achat indispensable !

GIA



*Pour atteindre l'épée sous la cloche rose, paralysez un ennemi sur l'interrupteur.*



*Eh hop ! un petit tour dans l'eau. Le but est de rester en vie tout en bas...*



*La fleur que vous devez récupérer dans la grotte ne s'ouvre qu'à une certaine heure de la journée.*



Version  
IMPORT  
Dialogues  
ANGLAIS  
Textes  
ANGLAIS

● Développeur : SQUARE  
● Éditeur : SQUARESOFT/I.A.  
● ACTION-RPG  
● 1 JOUEUR  
● Sauvegarde : OUI (1 BLOC)  
● Compatible : PAD ANALOG.  
DUAL SHOCK

### PRESENTATION

Pas de cinématiques qui en jettent, mais des menus clairs.

### GRAPHISMES

Super : décors fins, persos bien modélisés, lumières ingénieuses.

### ANIMATION

Pas de bugs 3D et les persos bougent sans problèmes.

### MUSIQUE

Très pompeuse, elle accentue les effets comiques.

### BRUITAGES

Combats marrants. Les dialogues sont souvent parlés.

### DUREE DE VIE

Le jeu est court, mais vous procurera beaucoup de plaisir.

### JOUABILITE

Au pad analogique, le héros va où on veut. Sauts imprécis.

### INTERET

Une traduction de qualité pour un excellent RPG bourré d'humour.

93%



# Twisted Metal III

**Twisted Metal, le jeu fétiche de l'ami Spy, en est déjà à son troisième épisode. Faites chauffer les missiles, on va tout péter !**

**T**wisted Metal 3 vous propose le conduire un grand nombre de véhicules, depuis le gros blindé jusqu'au side-car. Chacun présente un compromis entre blindage, puissance de feu, maniabilité et rapidité. A vous de choisir le type de véhicule qui vous convient. La piste est une sorte de grande arène, avec du relief, pas mal de débris, voire des bâtiments. Vous devrez exploiter au mieux le décor pour vous protéger ou vous dissimuler. Grâce à votre radar, vous pouvez connaître la direction de vos adversaires, mais pas la hauteur à laquelle ils se trouvent : ce qui permet de tendre des pièges vicieux en mode Multijoueur. Il y a une tonne d'options à récupérer en chemin. De quoi armer votre bolide, avec des armes plus

puissantes que la mitrailleuse de série sans oublier les munitions qui vont avec. Chaque véhicule possède une option spéciale, depuis le simple turbo au cube de glace, en passant par le rayon tracteur électrique.



Il faut vite éliminer les concurrents affaiblis avant qu'ils ne prennent les options de soins.

## AVIS OUI, MAIS...

Twisted Metal 3 a bénéficié d'un sérieux relookage très réussi, tout en restant maniable grâce à une très bonne réalisation technique. Par contre, le principe a été conservé à l'identique, et il se révèle, à terme, un peu lassant. Certes, les arènes changent, mais le résultat est toujours aussi bourrin, c'est-à-dire très fun à plusieurs, mais répétitif quand on joue seul. Quoi qu'il en soit, ceux qui ont aimé les précédents retrouveront ce nouvel épisode avec plaisir.



PANDA

Il faut être à une certaine distance pour que les armes soient pleinement efficaces.



Votre véhicule vient d'être "gelé". Il restera immobilisé cinq secondes.

Votre voiture est en feu, foncez au plan d'eau, avant de finir carbonisé.



Version  
IMPORT  
Dialogues  
Textes

Développeur : STUDIO 989  
Editeur : STUDIO 989  
STOCK-CAR  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
Sauvegarde : OUI  
Compatible : DUAL SHOCK  
PAD ANALOG.

## PRESENTATION

Pas de scène cinématique. Une intro avec une musique sympa.

80%

## GRAPHISMES

Les graphismes ont été nettement améliorés.

87%

## ANIMATION

Pas très rapide, mais fluide comme il faut.

84%

## MUSIQUE

Une bande-son assez trash qui colle bien au jeu.

85%

## BRUITS

Classiques et bien échantillonnés, avec beaucoup d'explosions.

85%

## DUREE DE VIE

A plusieurs, on s'amuse bien, seul c'est sympathique.

88%

## JOUABILITE

La prise en main est très aisée.

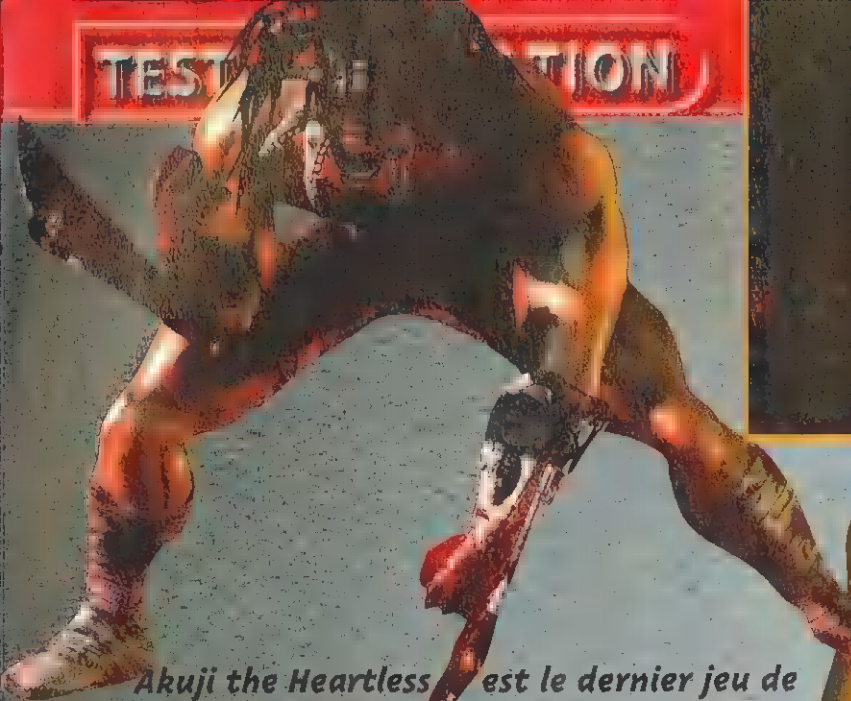
90%

## INTERET

Un très bon jeu dans un genre un peu bourrin et qui détend les nerfs, surtout à plusieurs.

85%





Akuji est capable de s'accrocher à des grilles comme dans le jeu Tomb Raider. Il peut aussi se balancer.

*Akuji the Heartless est le dernier jeu de Crystal Dynamics. Ce mélange de plates-formes et d'action en 3D vous place dans la peau d'Akuji, dont l'âme erre entre deux mondes à la recherche de la résurrection. Si le genre n'a rien de vraiment nouveau, le scénario est original.*

**D**ans les pays où règne la religion vaudou et où les tensions entre les différents peuples sont importantes, on a coutume de sceller des alliances entre clans par des mariages afin d'assurer une paix durable. La famille Murat décide ainsi de marier son second fils, Akuji, avec la jeune Kesho, du clan Grimaldi (un clan retranscrit sur le rocher de Monaco !). Le jour de son mariage, Akuji est assassiné par son frère, un puissant prêtre

vaudou assoiffé de guerre et de destruction. Désormais, Akuji erre entre deux mondes. Il lui reste une seule chance de retourner dans le monde des vivants : retrouver les esprits de ses ancêtres pour utiliser leurs pouvoirs magiques. Voici enfin un scénario intéressant ! Le principe du jeu, entièrement réalisé en 3D, s'inspire grandement de Tomb Raider ou, plus récemment, de Duke Time to Kill : vous évoluez dans des niveaux immenses qui alternent

phases de combat et énigmes à résoudre. De nombreux ennemis hantent les niveaux mais grâce aux sorts découverts il est possible de s'en débarrasser aisément. A l'instar de Serval, Akuji dispose de griffes rétractables pour attaquer ses adversaires au corps à corps. Cependant, cette technique de combat comporte des risques, surtout quand l'adversaire dispose de sorts magiques. De nombreuses portes ne s'ouvriront qu'à l'aide d'une clé

ou en enclenchant un mécanisme spécial. Comme Lara, Akuji se montre très habile : il peut escalader des échelles, s'accrocher à des parois, faire des roulades ou exécuter des sauts périlleux. Une vue subjective permet par ailleurs de viser très précisément les ennemis pour leur lancer un sort. Comme dans tout bon jeu de plates-formes, des boss, de taille fort impressionnante, sont bien évidemment de la partie. Le sort est jeté, à vous de jouer !

## AVIS OUI !

Akuji est un bon jeu de plates-formes et d'action. Son point fort : un scénario très original dans lequel on s'immerge complètement. Son seul défaut tient aux choix des caméras. Les angles de vue par défaut sont très mauvais, et il faut sans cesse les corriger, ce qui devient à la longue très irritant. C'est avec le pad analogique qu'Akuji prend toute sa dimension. Le contrôle du personnage devient alors très instinctif. Notez qu'Eidos propose sur le CD trois démos : Tomb Raider III, Gex 3 et Soul Reaver. Sympa, non ?



NIHICO

## MAGIE ! MAGIE !

Au cours de son périple, Akuji découvre des sorts magiques qu'il pourra utiliser à tout moment. Attention toutefois à ne pas gâcher vos réserves de magie car vous vous rendrez vite compte qu'elles ne sont pas inépuisables.



Pour viser correctement, placez-vous en vue subjective et dirigez la croix sur votre adversaire. Vous ne pourrez pas le rater !



Contre ce monstre préhistorique d'une taille gigantesque, utilisez le sort permettant de frapper le sol avec force.



Cette sphère bleue pompe toute l'énergie des monstres qui se trouvent à proximité. Elle se révèle fort utile quand l'adversaire est en nombre.

Les boss sont très impressionnants. Ne laissez pas intimider votre magie à

TU EN VEUX ENCORE PLUS ? CONSULTE LES TESTS



## AVIS OUI !

A la frontière de Turok et Tomb Raider, Akuji s'impose comme un bon jeu d'action 3D. Des situations angoissantes et des énigmes bien senties entraînent le joueur à des émotions fortes. Les graphismes sont agréables sans atteindre des sommets, mais le gros point positif du jeu tient à la gestion du personnage. Akuji possède de nombreux mouvements et ses sortilèges sont simples à utiliser. Les caméras sont parfois mal placées, mais on peut les rectifier. Bref, cet Akuji réserve de belles surprises tout au long de ses onze niveaux.



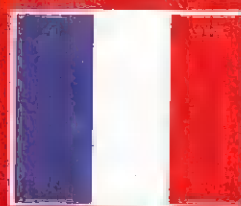
**TOXIC**

Certaines stèles vous permettent de vous transformer en animal. Votre puissance est alors décuplée.

Une séquence de jeu qui rappelle Super Mario 64 : regardez le miroir pour voir les passerelles invisibles.

Dans le premier niveau, des libellules géantes attaquent toute part. Un vrai cauchemar !

Les boss sont toujours impressionnants. Ne vous laissez pas intimider, et usez de votre magie à gogo !



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : CRYSTAL DYN.
- Éditeur : EIDOS
- PLATES-FORMES/ACTION
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté :
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : MAUVAISES

### PRESENTATION

Textes et voix en anglais, dommage. Les options sont peu nombreuses.

75%

### GRAPHISMES

Leur qualité varie en fonction des niveaux traversés, mais reste très bonne.

90%

### ANIMATION

Le personnage est un peu trop rigide, ses mouvements manquent de fluidité.

80%

### MUSIQUE

Dans l'ensemble bien rythmée et en rapport avec l'action.

85%

### BRUITAGES

Ils ne sont pas à la hauteur. Peu nombreux et de qualité variable.

70%

### DUREE DE VIE

Les niveaux sont assez nombreux et la difficulté très progressive.

89%

### JOUABILITE

Il faut sans cesse repositionner les caméras. Très agréable au pad analogique.

80%

## INTERET

Akuji est un bon jeu de plates-formes et d'action. Ce mélange original de Tomb Raider et de Duke Time to Kill satisfera les amateurs du genre.

88%



# APCOM GENERATION VOLUME 4

Capcom a trouvé un bon rythme de croisière et, tous les mois, nous avons droit à un nouveau "Generation", sortant quasi simultanément sur Playstation et Saturn dans des versions identiques. De quoi mettre tout le monde d'accord !

**D**ans cette quatrième compilation, on trouve trois vieux titres : Commando 1 et 2, et Gun Smoke 2. Commando est un kill them all qui fut si populaire en son temps que son nom est devenu une référence dans son genre. Mais il a pris un sacré coup de vieux et ses graphismes paraissent bien simples aujourd'hui. Son principe est très simple : vous incarnez un soldat armé d'un fusil d'assaut et de grenades, et devez liquider tout ce qui

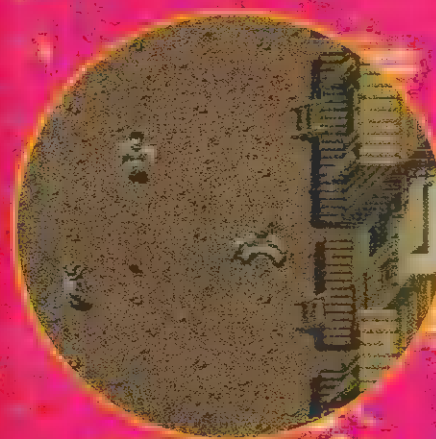
bouge, ou presque car il y a quelques prisonniers à libérer. Le second épisode, plus actuel, est du niveau d'un bon jeu Snes. On y retrouve les options classiques, armes multiples, boss de fin de niveau, et véhicules multiples. Gun Smoke 2 est lui aussi un jeu de III, mais vous n'êtes armé que de deux Colts et vous partez à la chasse aux desperados. On peut jouer seul ou à deux à chacun de ces jeux, et bien sûr, en duo c'est beaucoup plus amusant.



Commando 2. On peut utiliser des véhicules comme la jeep, mais aussi des tourelles-mitrailleuses ou un tank...



Commando 2. Le traditionnel boss de fin de niveau. Heureusement, on est deux pour le descendre !



Gun Smoke 2. Une petite ville du Far West, avec à chaque fois un boss dont la tête est mise à prix.



Version : IMPORT  
Dialogues :  
Textes : JAPONAIS

● Développeur : CAPCOM  
● Éditeur : CAPCOM  
● COMPIL DE VIEUX TITRES  
● 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
● Sauvegarde : -  
● Compatible : PAD ANALOG

## PRESENTATION

Très sobre. Un mode Collector regroupe des infos et des illustres.

## GRAPHISMES

À part Commando 2, les autres ont sacrément vieilli.

## ANIMATION

Fluide, assez rapide et largement suffisante.

## MUSIQUE

À l'époque, on n'était pas très exigeant de ce côté-là...

## BRUITAGES

Sommaires. Quelques explosions et déflagrations...

## DUREE DE VIE

Vous en avez pour un moment avant de les finir tous les trois.

## JOUABILITE

La prise en main est facile, et on peut jouer au pad analogique !

## INTERET

... pour les amateurs de titres légendaires, 60% pour les autres. Dommage pour eux...

83%

## AVIS OUI, MAIS...

Maintenant, vous devez être habitués à nous voir tester ces jeux qui rassemblent soit des vieilleseries sans intérêt soit des grands moments de nostalgie... Commando était un jeu excellent qui a marqué son époque, malheureusement les kill them all, encore plus que les shoot them up, sont depuis tombés en désuétude. Commando et Gun Smoke 2 ont pris un bon coup de vieux, mais Commando 2 reste assez sympa, avec des graphismes dignes d'une 16 bits. J'avoue y avoir rejoué avec plaisir et l'avoir bien avancé même.



PANDA



Commando 2. Le scrolling est multidirectionnel avec quelques armes supplémentaires.



36, rue Mignet - 13100  
9, rue du pot d'étain 50300  
66, rue Saint Pry - 62400  
49, rue Grande Rue - 50100  
5, place de la Poissonnerie - 50200  
296, av. H. Barbusse - 91210  
11, av. de la Libération - 91150  
109, rue du gén. Ledere - RN 14 - 951  
800, cour Fernande Peyre - 84800  
24 bis, rue du Minage - 17000  
11, rue Notre Dame - 29260  
35 bis, av. Garibaldi - 87000  
3, quai Jules Courmont - 69002  
8 bis, allée Gambetta - 47200  
159, rue de Rome - 13006  
43, rue Clémenceau - 25200  
9, rond-point de l'esplanade - 67000  
18, place Aristide Briand - 40110  
256, av. de la Californie - 66200  
40 bis, rue Saint Eloi - 60400  
50, rue du Faubourg Bannier - 45000  
15, rue Jules Verne - 17200  
127 bis, rue Thiers - 17300  
Rue Schoelcher - 97118  
21, rue Marceau - 37000  
25 bis, rue Joseph Brenier - 38200

① 04 42 23 27 66  
 ② 02 33 58 88 01  
 ③ 03 21 52 09 15  
 ④ 02 33 53 35 17  
 ⑤ 02 33 45 68 93  
 ⑥ 01 69 03 45 70  
 ⑦ 01 60 80 17 47  
 ⑧ 01 34 13 59 40  
 ⑨ 04 90 38 49 94  
 ⑩ 05 46 50 56 96  
 ⑪ 02 98 21 09 93  
 ⑫ 05 55 10 97 97  
 ⑬ 04 78 37 15 13  
 ⑭ 05 53 20 88 13  
 ⑮ 04 91 48 56 92  
 ⑯ 03 81 94 93 95  
 ⑰ 03 88 45 07 26  
 ⑱ 05 58 04 19 68  
 ⑲ 04 93 71 55 71  
 ⑳ 03 44 44 37 90  
 ㉑ 02 38 62 65 55  
 ㉒ 05 46 38 81 00  
 ㉓ 05 46 99 81 25  
 ㉔ 05 90 88 42 63  
 ㉕ 02 47 61 73 80  
 ㉖ 04 74 53 55 63

# NINTENDO64

# NINTENDO64

790 F

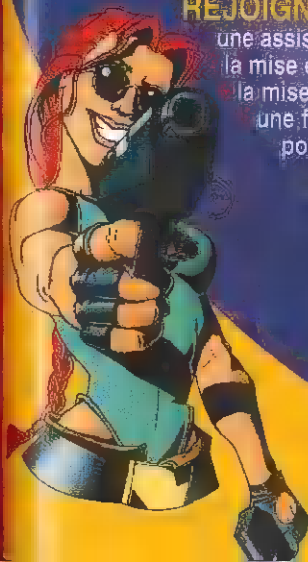
CD ROM PC  
SATURN  
PLAYSTATION  
NINTENDO 64

# NINTENDO64



**Tous vos jours**

# CYNER J





# KO KINGS

Electronic Arts, coutumier des simulations à tire-larigot, a cette fois pris son temps et placé la barre très haut, avec force licences.

**U**ne chose est sûre, EA n'a pas fait le gong, et des chandelles... vous allez en voir un paquet ! Retrouver sur le ring quarante des plus grands noms de la boxe (De La Hoya, Holyfield, Ali...) avec leur technique et leur comportement spécifiques est vraiment bluffant. C'est vrai qu'il manque un paquet de champions. C'est vrai qu'il n'y a que trois catégories (léger, moyen, lourd) et peu de modes de jeu (Cogneur, Exhibition et Carrière), mais le véritable amateur de boxe anglaise ne pourra que saluer une telle affiche, qui est une première dans l'histoire du jeu vidéo ! Passé l'extase, on se lance sur le ring et, surprise, les développeurs ont une nouvelle fois fait très fort : les persos sont très ressemblants et rarement on

a pu voir une palette de coups aussi détaillée et exploitant avec un tel brio les boutons du pad. Le bouton Croix, situé au bas du pad, servira pour les coups au corps, les boutons Rond et Carré serviront pour les directs du droit et du gauche, et le bouton Triangle servira pour les uppercuts. Mais ça ne s'arrête pas ! Vous pourrez combiner ces touches avec le bouton R2 (pour réaliser des enchaînements, des crochets ou des directs foudroyants) ou le bouton R1 (pour les coups irréguliers). Vous pourrez aussi vous mettre en garde haute ou basse grâce à L1 ou L2, vous accrocher à l'adversaire pour récupérer (des coups spécifiques pourront alors être donnés comme les coups de tête...), le provoquer, etc. Bref, c'est du surcomplet !



Les grands noms de la boxe sont réunis mais le côté "informatif" a été négligé.



## COGNER, EXHIBER, CRÉER

Contrairement à ses bonnes habitudes, EA a tablé sur un faible nombre de modes de jeu. Le mode **Cogneur** est un combat de brutes, sans règles, où vous écraserez Ray Mancini (poids léger) avec Evander Holyfield (poids lourd) par exemple. En mode **Exhibition** vous affronterez les meilleurs combattants dans les règles de l'art. Le mode **Carrière** vous offrira l'opportunité de créer votre champion pour lui faire gravir les échelons de la gloire.



Les choix pour concevoir votre boxeur sont complets.

Les commentaires de la V.F. sont assurés par MM. Bouttier et Delcourt.

## AVIS SONNÉ !

KO Kings est de loin le meilleur jeu de boxe qu'une console ait jamais porté. Tout amateur de boxe se doit de se ruer sur ce titre. Mais je ne peux m'empêcher de lui trouver quelques défauts. Voyez le temps de réponse entre l'ordre et l'exécution d'un coup (accrochez-vous pour vous mettre rapidement en garde) ; la longueur exaspérante des loadings et le peu de ferveur de la foule... Je sais que ce ne sont que des détails mais face à tant de perfection, les ratages prennent une ampleur démesurée. Cela dit, Ko Kings va épater les amateurs.



SPY



Les combats des poids légers sont très rapides, ceux des poids lourds tout en puissance.



Les coups irréguliers font logiquement très mal. Gaffe, l'arbitre voit tout.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : E. ARTS
- Editeur : ELECTRONIC ARTS
- BOXE ANGLAISE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK

### PRESENTATION

Une promo pour EA Sports, et des cinématiques de champions.

### GRAPHISMES

Les modèles 3D des boxeurs sont crédibles. Le public est naze.

### ANIMATION

Excellente. La Motion Capture fait des prouesses.

### MUSIQUE

Elle n'est là que pour habiller les menus d'options.

### BRUITAGES

Coups passables. Commentaires et public fadasses.

### DURÉE DE VIE

Proportionnelle à votre passion pour ce sport.

### JOUABILITÉ

On utilise tous les boutons et les combinaisons sont nombreuses.

## INTERET

Une simulation complète qui s'impose comme un bon direct et laisse KO quand on la maîtrise.

90%



# Spécial Playstation Spécial Soluces

**100% HORS-SÉRIE**

## CONSOLES

POUR CEUX QUI NE VEULENT PAS TOMBER SUR UN RAIDER !

### PLAYSTATION

**Tomb Raider III**  
La soluce complète  
Tous les tips  
Tous les secrets

**Crash  
Bandicoot 3**  
Arrivez à 105% !

**L'exode d'Abe**  
Sauvez les 300 Mudokons

**3 Méga Soluces  
+ 16 jaquettes TIPS  
à glisser dans tes CD**

Tomb Raider II et III, L'Odyssée et l'Exode d'Abe,  
Coolboarders 2 et 3, Colony Wars,  
les 3 Command & Conquer...

PLAYSTATION  
Version : OFFICIELLE  
Dialogues : FRANÇAIS  
Textes : FRANÇAIS  
E. ARTS  
CTRONIC ARTS  
E  
MULTANÉMENT  
OUI (1 BLOC)  
DUAL SHOCK  
Sports, et  
champions.  
boxeurs sont  
est naze.  
on Capture  
r habiller les  
mmentaires  
otre passion  
outons et les  
nombreuses.  
blète  
un  
KO  
g.

En vente dès le 28 décembre





La série des Ridge Racer est présente depuis les débuts de la Playstation. Après Ridge Racer, Ridge Racer Revolution et Rage Racer, voilà venir le très attendu Ridge Racer Type 4.

**U**n paquet de joueurs se sont usé les pouces sur les trois volets de Ridge Racer, une série devenue mythique. Ce quatrième épisode risque bien de créer le même événement grâce à des graphismes de folie, une maniabilité exemplaire et une animation à couper le souffle. L'esprit Ridge Racer original est revenu, et tant mieux. On retrouve le fun des premiers du nom et on quitte le principe de Rage Racer. Mis à part les graphismes très soignés, plusieurs effets visuels ont été intégrés, comme une traînée lumineuse derrière les phares des concurrents, des jeux de lumière avec l'asphalte, des bandes de peinture usées et des

effets de flou lors des replays. Le résultat est très esthétique, donnant encore plus de pêche aux courses, et une apparence très sophistiquée. Vous avez le choix entre quatre écuries (R.T. Solvalou, MMM, PRC et DRT) et quatre marques de voitures (Assoluto, Age Solo, Lizard et Terrazi), ce qui fait un total de seize combinaisons différentes. Il faut gagner les championnats avec chaque combinaison pour gagner des voitures (il y en a 320 au total !). Quand vous avez remporté un championnat, le mode Extra Trial s'ouvre, vous mettant en compétition avec le bolide de référence (souvenez-

vous du Baron Noir et d'Angel et Devil). Le challenge est de taille. Exit les histoires de sous et la customisation des voitures, Namco a choisi de récompenser immédiatement les performances, au lieu de privilégier l'accumulation d'argent. Cette priorité est une excellente chose, car elle permet de se concentrer sur les courses plutôt que sur le porte-monnaie. La maniabilité est beaucoup plus sensible et précise par rapport aux premiers volets. De plus, les

dérapages sont nettement plus simples à maîtriser que dans Rage Racer. Avec un peu de pratique, il est possible de reprendre de la vitesse juste après la manœuvre (comme dans le premier épisode). Tous ces paramètres font de RRT4 une véritable bombe libérant une grosse charge d'adrénaline durant les courses. Les fans de Ridge Racer seront aux anges. Les autres devraient se convertir sans tarder.



Pour une fois, la vue externe est jouable.



On sent bien les dénivellations des circuits.



Le circuit Phantomile est dédié à un autre jeu : Namco : Klonoa. On peut même voir les grosses peluches du jeu.



Si vous réussissez à finir un championnat, vous aurez l'immense honneur d'affronter le bolide du jeu. Pour gagner il faudra attendre d'avoir la bonne voiture.

## AVIS OUI !

Entre Gran Turismo et RRT 4, mon cœur balance. Certes, la durée de vie du premier est beaucoup plus longue, mais j'adore le côté arcade et prise en main immédiate de Ridge Racer. Le fun prime sur tout, et c'est l'essentiel. Je me suis amusée comme une tarée ! Je regrette que mes mains soient trop petites pour profiter complètement du Jogcon, mais qu'importe, le reste est excellent, même avec un simple pad ou un Dual Shock. Son incompatibilité avec l'analogique m'est complètement égale, puisque je DÉTESTE m'entraîner à un jeu de course avec ce type de pad...

GIA

## BONUS

Avec le jeu, vous aurez droit à un second CD contenant une nouvelle version de Ridge Racer, premier du nom. Elle a été remisée au goût du jour, avec des graphismes plus travaillés et une animation plus rapide. De plus, elle est compatible avec le Jogcon. Encore un collectionneur les fans se demandent d'acheter.

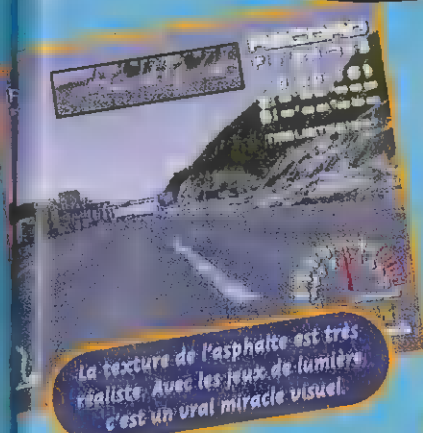




Pas de réglages, la voiture est livrée clé en main.



ment plus  
e dans  
oeu de  
e de  
e juste  
omme dans  
ous ces  
RT4 une  
ant une  
aline  
■ fans de  
ux anges.  
e convertir



La texture de l'asphalte est très réaliste. Avec les jeux de lumière, c'est un vrai miracle visuel.



st, vous aurez  
du jeu. Pour  
onne voiture.



SPY

## AVIS OUI !

Namco a toujours placé la barre très haut avec Ridge Racer et, après Gran Turismo, il se devait de frapper encore plus fort. Le challenge est relevé : le père de Tekken nous offre un soft techniquement irréprochable (ziques géniales, graphismes superbes, clipping totalement absent, sensation de vitesse sidérante...) et s'offre le luxe de revenir à une conduite simplissime mais diablement tripante. Comme toujours, la durée de vie est étonnante (plus de 300 voitures à déguster !) et nous découvrons un mode 2 joueurs en écran split à qui tient méchamment la route. Un must !

## JOGCON

Avec la série limitée du jeu, vous aurez la chance d'acquiescer le tee-shirt Ridge Racer et le pad Jogcon. Le Jogcon, le nouveau pad de Namco après le Negcon, est équipé d'un volant au milieu. On a un peu de mal à le manœuvrer au début, mais on s'y fait vite. La précision est au top, mais pour des petites mains, il est un peu dur à tourner. Le grand avantage de ce pad est l'effet Force Feedback. Qu'est-ce que

Le "retour de force" transmet la résistance du volant en fonction de la conduite. Par exemple, lors d'un dérapage, il rend le contre-braquage plus difficile. Nous l'avons essayé, et l'expérience nous a vraiment convaincus. En revanche, nous ne disposons pas encore de la carte-mémoire Pocketstation. Nous ne pouvons donc pas juger de l'intérêt de cette option. A suivre.



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **JAPONAIS**
- Textes : **ANGLAIS/JAPONAIS**

- Développeur : **NAMCO**
- Éditeur : **NAMCO**
- COURSE DE BOLIDES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : **EXCELLENT**
- Difficulté : **PROGRESSIVE**
- Niveaux de difficulté : **4**
- Sauvegarde : **OUI (1 BLOC)**
- Compatible : **POCKETSTATION - DUAL SHOCK - JOGCON - NEGCON**
- Vibrations : **BONNES**

## PRESENTATION

Comme d'hab, Namco signe une intro époustouflante... et coquine !

95%

## GRAPHISMES

Fins et lumineux. Les caisses sont bien modélisées. Mieux que Gran Turismo.

95%

## ANIMATION

Rapide et fluide. Et surtout, on ne voit aucun clipping !! Inédit sur Playstation.

97%

## MUSIQUE

On laisse tomber la techno, et place au disco d'inspiration très "pop japonaise".

89%

## BRUITAGES

Gronnement des moteurs réaliste. Il y a un effet de reverb sur les digits vocaux.

88%

## DUREE DE VIE

Avec 8 circuits et 320 voitures à gagner, ce RRT4 vous éclatera longtemps.

89%

## JOUABILITE

Maniabilité très arcade. Dérapages simplifiés par rapport à Ridge Racer.

96%

## INTERET

Une grosse claque de Namco sur la face de la Playstation. Ceux qui apprécient la jouabilité immédiate le préféreront à Gran Turismo.

95%



# RUSH 2

L'année dernière sortait San Francisco Rush, adapté d'un vieux jeu d'arcade Atari. En voici la suite, Rush 2 : Extreme Racing USA.

**D**ans ce deuxième volet, vous parcourez les Etats-Unis, les rues de San Francisco étant devenues trop étroites pour vos exploits. Au menu donc : Seattle, Los Angeles, New York, Las Vegas ou encore Alcatraz. On retrouve le même style de graphismes que dans le premier épisode, à savoir des décors variés avec des couleurs criardes. Le principe des raccourcis, des sauts à 20 mètres de haut, des clés est conservé, apportant une certaine richesse aux 10 circuits (sans compter les cachés). Au rayon nouveautés, on remarque tout de suite la variété des véhicules disponibles : plus de 16 modèles à la conduite très différente. Entre la camionnette, la Coccinelle, le Cadillac rose bonbon ou le Viper LTS, il faudra choisir !

modèle le mieux adapté à chaque course. Vous pourrez personnaliser votre voiture grâce à une large palette de couleurs et d'équipements. Certains modes de jeu surprennent par leur originalité. Ainsi, le Stunt Race vous permet de réaliser des tricks à l'aide de tremplins sur un large terrain, sans limite de temps. Avec un peu de dextérité et pas mal de chance, vous réaliserez même des Combos. Enfin, la conduite a été améliorée. La maniabilité reste très arcade. Même les virages sont parfois très durs à négocier, on apprécie les progrès réalisés.

Rush 2 est le seul jeu de course de voitures à proposer un half-pipe.

Les chocs laissent des traces sur la carrosserie. Pour les effacer, il faut détruire complètement sa bagnole.

## AVIS OUI, MAIS...

San Francisco Rush était pour moi un des plus mauvais jeux de course pour console 32 bits ou plus. C'était moche, pas maniable, inintéressant, bref, une grosse daube. Heureusement, cette suite est arrivée pour corriger le tir. Je me suis bien amusée, grâce aux nombreuses bonnes idées. Mais, franchement, je préfère Cruisin World dans le même genre, à cause des tricks trop hasardeux de Rush 2. De plus, après le passage en rafale de WipEout 64, de Top Gear Overdrive et de V-Rally 99, ce titre ne fait pas le poids.

GIA

On trouve beaucoup de publicités pour des magazines ou des sites web américains dans les jeux vidéo.

En mode Stunt Race, le but est d'enchaîner le plus de figures possible.

 **Version IMPORT**  
**Dialogues ANGLAIS**  
**Textes ANGLAIS**

**Développeur : ATARI**  
**Éditeur : MIDWAY**  
**COURSE DE VOITURES**  
**1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**  
**Sauvegarde : MEM. PACK**  
**Compatible : KIT VIBRATION**

### PRESENTATION

Pas d'intro, et les menus ne sont pas très clairs.

### GRAPHISMES

Très flashys. Les décors sont assez variés.

### ANIMATION

Un peu saccadée, et les véhicules ne vont pas très vite.

### MUSIQUE

Elle tape facilement sur les nerfs.

### BRUITAGES

Rien de notable. Des explosions et des chocs contre les murs.

### DURÉE DE VIE

Nombreux secrets et différents chemins pour chaque course.

### JOUABILITÉ

Les caisses répondent bien malgré leur comportement bizarre.

### INTERET

La réalisation n'est pas très soignée, mais le plaisir de jouer est là. Gare à la concurrence...

83%

## Les Mangas

Selen X 2 & 3  
Alien from Darkness  
Imma Yojo Vol 1 à 3  
Andes des Ténébres  
Shin Angel Vol 1 à 5  
Visionary  
Miss Visionary  
Belle et Diables  
Emmylla cochonne  
Twins Dolls Vol 1 à 2  
Mama X  
Twins Dolls Vol 2 à 4  
Mission Extrême Vol 1  
Kiss et Chatiment  
Dragon Pink Vol 1, 2, 3  
Sarcère Rei Rei Vol 1  
Parade Parade  
Hard Stock  
Bestiales Services  
Stainless Nights  
Sailors Guerriers Vol 1  
Mademoiselle Météo  
PO... D'AUTRES



# GAME PARTNER

## MANGA

Vidéo

TÉL: 01.42.63.41.08

At 1 My Goddess Vol 1 à 8	V.F.S	109 F
Assator 84 le Film	V.F	119 F
Assator 84 Vol 1 à 7	V.F	99 F
Aspen Cine Manga	V.F	119 F
Armitage Vol 1 à 4	V.F	99 F
Armitage le Film <b>NEW</b>	V.F	129 F
Art of Fighting	V.F	99 F
Black Jack Vol 1 à 6	V.F.S	109 F
Bergman Vol 1 à 2	V.F.S	99 F
Bobbie Crisis Vol 1 à 6	V.F.S	99 F
Capitaine Flam la Série Vol 1 à 13	V.F	99 F
Cry Hunter O.A.V. 1h30	V.F.S	119 F
Cobra Vol 1 à 10	V.F	99 F
Docteur Slump Vol 1 à 2	V.F	129 F
Dragon Ball Vol 1 à 3	V.F	79 F
Dragon Ball 2 Epis Inédits Vol 1 à 6 <b>NEW</b>	V.F	119 F
Dragon Ball 2 Vol 1 à 12	V.F	79 F
El Hazard Vol 1 à 4	V.F	109 F
Emangellon Vol 1 à 9 <b>NEW</b>	V.F.S	129 F
Fatal Fury Vol 1 à 3	V.F	99 F
Galaxy Express 999 Cine Manga	V.F	119 F
Galaxy Express 999 Coffret Collector	V.F.S	279 F
Golden Boy Vol 1 à 3	V.F	109 F
Grey Cine Manga	V.F	119 F
Gunsmithe Cats Vol 1 à 3	V.F	99 F
Hakenden Vol 1	V.F	119 F
Ila Vol 1 à 2	V.F	129 F
Ken le Survivant	V.F	99 F
Kishin Heidan Vol 1 à 4	V.F	99 F
Kojiro Vol 1 à 4	V.F	99 F
Kojiro le Film	V.F	99 F
L'épée de la vérité	V.F.S	109 F
Le Tombeau des Lucioles	V.F	129 F
Les Cités D'Or Vol 1 à 10	V.F	99 F
Les héros de la Galaxie Cine Manga	V.F	119 F
Macross 2 Vol 1 à 3	V.F	99 F
Mermaid Scar	V.F	99 F
Moonlight la Pierre de lune	V.F	99 F
Nadia Vol 1 à 10 <b>NEW</b>	V.F	129 F
Oliver Tom Vol 1 à 2	V.F	129 F
Princesse Minerva	V.F.S	109 F
Ranma 1/2 épisode Vol 1 à 4	V.F	69 F
Sailor Moon épisode Vol 1 à 4	V.F	69 F
Sailor Moon le Film	V.F	119 F
Sailor Moon's Vol 1 à 5 <b>NEW</b>	V.F	129 F
Saint Seiya le Film Vol 1 à 4	V.F	99 F
Saint Seiya Poseidon Vol 1 à 4 <b>NEW</b>	V.F	129 F
San Ku Kai Vol 1 à 9	V.F	99 F
Sayer Vol 1 à 3	V.F.S	109 F
Shikoden	V.F	109 F
Street Fighter 2V Vol 1 à 7 <b>NEW</b>	V.F	129 F
Tenchu Mujo Spécial	V.F	119 F
Tom Sawyer Vol 7 à 9 <b>NEW</b>	V.F	99 F
Torpedo	V.F	99 F
Toshinden Vol 1 à 2	V.F	99 F
Trois cher frère Vol 1 à 4 <b>NEW</b>	V.F	129 F
Video Girl Ai Vol 1 à 3	V.F.S	109 F
Yama des Ténèbres	V.F	99 F
Yogen Kaisha Vol 1 à 4	V.F	99 F

### Les Mangas érotiques

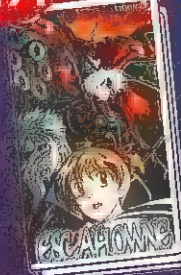
Select X 2 & 3	80%
Alien from Darkness	86%
Imma Yojo Vol 1 à 3	
Anges des Ténèbres Vol 1 à 4	
Shin Angel Vol 1 à 5	
Visionary	88%
Miss Visionary	
Reine et Diables	
La cochonne	
Tw Dolls Vol 1 à 2	
Manga X	
Twin Angel Vol 2 à 3	
Mission Extrême Vol 1 à 2	
Criset Châtiment	
Dragon Pink Vol 1, 2, 3	
Ma Sorcière Rei Vol 1 à 2	
Parade Parade	
Har Stock	
Bestiales Services	
Stainless Nights	
Sailors Guerrières Vol 1 à 3	
Mademoiselle Météo Vol 1 à 2	

POUR D'AUTRES TITRES, NOUS CONSULTER.



# Joyeux Noël !

129 F Vol 1 à 4



119 F Vol 1 à 8



129 F Vol 1 à 9



129 F Vol 1 à 3



119 F Vol 1 à 7



129 F Vol 1 à 4



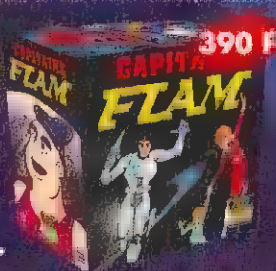
99 F Vol 1 à 12



ENFIN DISPONIBLE



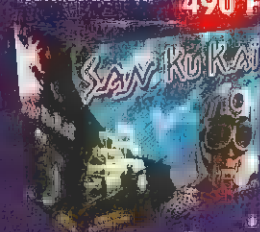
Coffrets 1 à 6 et 7 à 13 (le coffret)



**DRAGONBALL GT DÉBARQUE !**  
Les 3 Premières K7 la K7: 129 F

EN FRANCE !

L'INTEGRALITE !  
Coffret de 9 K7



Coffret 7 K7

449 F



Coffret 7 K7

490 F



Coffret 6 K7

349 F



Coffret 7 K7

440 F



fragments pour passer  
en y ajoutant des  
era le bonheur de  
chercher dessus.

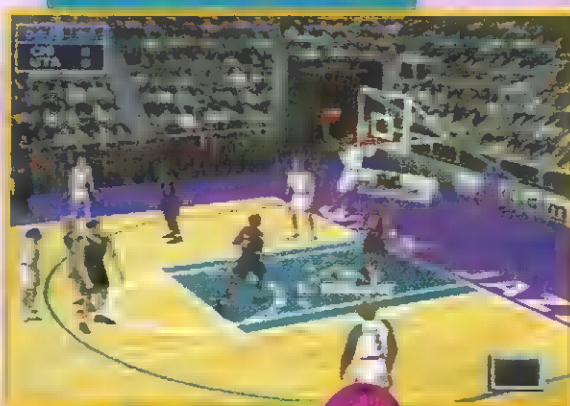


# SPEEDY GONZATEST



**L'** hiver approche, et je ne sens plus mes doigts de pieds. Ma Corona est congelée et mes enchiladas n'ont plus de goût. Je vais sûrement m'acheter des moufles et des chaussettes pour me mettre au snowboard et laisser tomber le surf. Tous les ans, c'est la même chose... Vivement l'année des quatre étés !

## NINTENDO 64



### NBA JAM 99 [ACCLAIM]

NBA Jam revient avec de nombreux changements. Désormais, on joue à 5 contre 5. Avec des graphismes de folie et une animation fluide, nette et sans bavure (c'est-à-dire sans brouillard), le jeu regroupe 29

55%

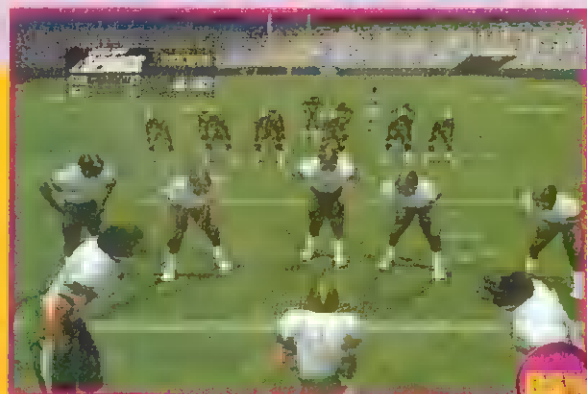
cette suite est arrivée pour corriger le tir. Je me suis bien amusée, grâce aux nombreuses bonnes idées. Mais, franchement, je préfère Cruisin World dans le même genre, à cause des tricks trop hasardeux de Rush 2. De plus, après le passage en rafale de WipEout 64, de Top Gear Overdrive et de V-Rally 99, ce titre ne fait pas le poids.

GIA

## NINTENDO 64

### NFL QUATERBACK CLUB 99 [ACCLAIM]

Avec des graphismes en haute-résolution et une animation hallucinante, NFL Quarterback Club 99 en met plein la vue. Plus de 31 équipes de la ligue NFL sont présentes. Les différentes tactiques raviront les fans de football américain par leur variété ■ leur finesse. De plus, le jeu est compatible avec le Ram Pack, améliorant considérablement l'aspect graphique. Beaucoup plus fun que Madden 99, NFL Quarterback Club 99 est bien meilleur que la version précédente. Les amateurs seront contents.



55%

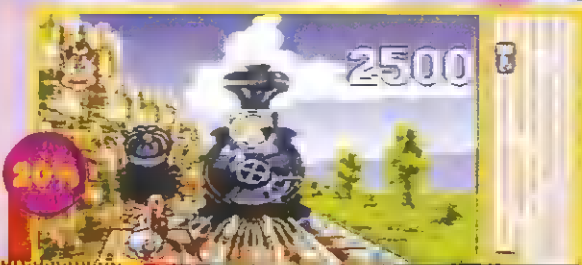
## PLAYSTATION

### CAESAR PALACE II [ACCLAIM]

Rrrou... rrrou... Approchez gentils pigeons. Laissez-vous entraîner par le démon du jeu, et faites-vous plumer par la banque. Vous débutez avec 2000 dollars en poche. Baccarat, black-jack, roulette, poker... Plus de vingt jeux d'argent vous attendent au Caesar Palace II. Sans grande prétention, avec une réalisation plutôt moyenne et des temps de chargement longs, ce titre fait partie d'un genre sous-représenté et devrait satisfaire les fous de casino.



55%



55%

En mode Stunt Race, le but est d'enchaîner le plus de figures possible.



## PLAYSTATION

### HUGO [SCSI]

Hugo est le petit personnage qui avait fait une courte apparition à la télé, il y a quelques années. Dans une animation, les "heureux" participants dirigent ses mouvements à l'aide des touches de leur téléphone pour gagner des lots. Sur PlayStation, on a droit à une adaptation fidèle à l'esprit original, avec tous les jeux qui sont passés sur les petits écrans. Vous l'aurez compris, ce jeu louche sur le bon sens des médias. On espère qu'ils seront assez courageux pour tomber dans le panneau. Une chance, on a échappé à Kevin Cheryrien bundis...

## PLAYSTATION

### TIGER PREDATOR [EA]

Tiger Predator est un jeu de stratégie en temps réel. Vous contrôlez un tigre qui doit éliminer les autres animaux du territoire. Le jeu est très amusant et propose de nombreuses missions.

## PLAYSTATION



car l'image se c'est joli à reg les dialogues

## PLAYSTATION

### ASTEROID ACTIVIST

Les dinosaures émotion de ce p prétention qui a foules. Vous êtes d'un petit vaisseau de résister aux a Quand vous tire celui-ci se fracti cailloux, et ainsi au niveau suivan effets de lumière tous les nostalg



## PLAYSTATION

### TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF [EA]

Tiger Woods c'est la nouvelle appellation de l'ancien PGA Tour Golf d'Electronic Arts. C'est aussi le nom du champion de golf qui a posé pour la motion capture de ce titre. On retrouve d'autres grands noms du circuit professionnel comme Craig Stadler, Mark O'Meara, Lee Janzen ou Davis Love III. Avec des commentaires et des angles de caméra ingénieux, on voit facilement ce qui se passe sur le terrain. Ce jeu de golf est très axé sur la simulation. Malheureusement, quelques petits défauts persistent, comme une animation un peu saccadée et un tableau de bord pas très lisible. Des petits défauts qui l'empêchent de s'imposer comme le meilleur jeu de sa catégorie.



82%

## DREAMCAST



100%

### JULY [SEGA]

Le jeu débute le 7 juillet 1999 - la date prévue par Nostrodamus pour l'Apocalypse. On remarque la présence anecdotique de textes en français. Vous incarnez à tour de rôle deux hommes, Joshua et Makoto, dans une ambiance fin du monde, et devez vous déplacer sur une carte quadrillée pour dialoguer avec d'autres persos, dans la pure tradition des digital comics. Pas d'animations en folie, vous n'aurez droit qu'à des persos en 2D immobiles et à du texte qui défile. On attendait à des tonnes de scènes cinématiques : elles sont rares et courtes. Bref, le titre devient vite ennuyeux à en mourir.

## PLAYSTATION



55%

### ATLANTIS [ACTIVISION]

Ce vieux titre développé par Cryo était sorti sur PC et Saturn. Il y a un peu de temps. Histoire de se faire encore plus de spots sur le forum du "grand public", j'entends les joueurs s'échapper qui ne connaissent rien, ou quasiment rien, sur le jeu. Donc le remake. J'arrive lire sur PlayStation. L'ambiance se situe dans l'Atlantide. Vous vous régatez à l'échelle d'un monde entier. Le 3D n'est un peu limité par l'image basse résolution. En fait, ce n'est pas le jeu à garder toute sa jeunesse. C'est, c'est fait à regarder mais quel plaisir quand on réalise qu'il y avait à l'époque un monde, un dialogue mais et les temps de chargement terribles. Bref, c'est du Cryo tout craché... Et dire que ça risque de se vendre...

car l'image basse résolution... En fait, ce n'est pas le jeu à garder toute sa jeunesse. C'est, c'est fait à regarder mais quel plaisir quand on réalise qu'il y avait à l'époque un monde, un dialogue mais et les temps de chargement terribles. Bref, c'est du Cryo tout craché... Et dire que ça risque de se vendre...



## PLAYSTATION

### ASTEROIDS [ACTIVISION]

Les dinosaures se rappelleront avec émotion de ce petit jeu sans prétention qui avait passionné les foules. Vous êtes aux commandes d'un petit vaisseau spatial, qui essaie de résister aux assauts de météorites. Quand vous tirez sur un gros rocher, celui-ci se fractionne en petits cailloux, et ainsi de suite. Votre but est d'éliminer tous les fragments pour passer au niveau suivant. Activision a remis ce titre au goût du jour, en y ajoutant des effets de lumière et la 3D. Le résultat est plutôt bien fait, et fera le bonheur de tous les nostalgiques. Malheureusement, les petits jeunes cracheront dessus.



70%





## HEEEEEELP !

**C** chose promise, chose due. Le mois dernier dans notre booklet, nous vous promettons de tout vous dire sur les niveaux secrets et les chronos de Crash Bandicoot 3. Eh bien les voilà ! Comme d'habitude, si vous voulez garder intact le plaisir de la découverte, passez votre chemin. Nous indiquons ici comment exploser les 100%, ainsi que la meilleure marche à suivre pour empocher les reliques offertes par les chronos. Pour commencer, voici un tableau qui fait le point sur le nombre de caisses, les diamants de chaque niveau ainsi que les temps que vous devrez battre pour empocher les reliques.

IPY

NIVEAUX	NB DE CAISSES	DIAMANTS A TROUVER	SPECIAL
1	42	1 GRIS	-
2	92	1 GRIS	-
3	51	1 GRIS	-
4	66	2 GRIS	IL FAUT LE DIAMANT ROUGE POUR LE SECOND DIAMANT (
5	37	1 GRIS	-
6	100	1 GRIS	-
7	96	1 GRIS	LE DIAMANT JAUNE S'OBTIENT EN 29
8	13	1 GRIS	FINIR PREMIER POUR LE CRISTAL
9	95	2 GRIS	IL FAUT LE DIAMANT VIOLET POUR LES DEUX DIAMANTS GRIS
10	35	1 GRIS	-
11	112	2 GRIS	IL FAUT LE DIAMANT JAUNE POUR LES DEUX DIAMANTS GRIS
12	83	1 GRIS, 1 ROUGE	-
13	85	1 GRIS, 1 VIOLET	PLATE-FORME TETE DE MORT* POUR LE DIAMANT VIOLET
14	25	1 GRIS	FINIR PREMIER POUR LE CRISTAL
15	91	1 GRIS	-
16	105	2 GRIS	IL FAUT LE DIAMANT BLEU POUR LE SECOND DIAMANT (
17	11	1 GRIS	DETRUIRE LES 7 DIRIGEABLES POUR LE CRISTAL
18	61	1 GRIS	-
19	133	2 GRIS (par niveau 29)	-
20	88	1 GRIS, 1 BLEU	PLATE-FORME TETE DE MORT* POUR LE DIAMANT BLEU
21	87	2 GRIS	IL FAUT LE DIAMANT VERT POUR LES DEUX DIAMANTS GRIS
22	-	1 GRIS	FINIR PREMIER POUR LE CRISTAL
23	75	1 GRIS, 1 VERT	PLATE-FORME TETE DE MORT* POUR LE DIAMANT VERT
24	-	1 GRIS	DETRUIRE LES 5 BIPLANS POUR LE CRISTAL
25	120	2 GRIS	IL FAUT TOUS LES DIAMANTS POUR LE SECOND DIAMANT GRIS
26	100	1 GRIS	-
27	-	1 JAUNE	-
28	24	2 GRIS	FINIR PREMIER POUR UN DIAMANT GRIS
29	133	2 GRIS	ENFIN... LES DEUX DIAMANTS GRIS DU 19
30	33	2 GRIS	FINIR PREMIER POUR UN DIAMANT (
31	70	1 GRIS	NIVEAU A TROUVER EN 14
32	AUGUNE	1 GRIS	NIVEAU A TROUVER EN 14

\*La plate-forme tête de mort s'obtient en allant jusqu'à son emplacement sans perdre de vies.



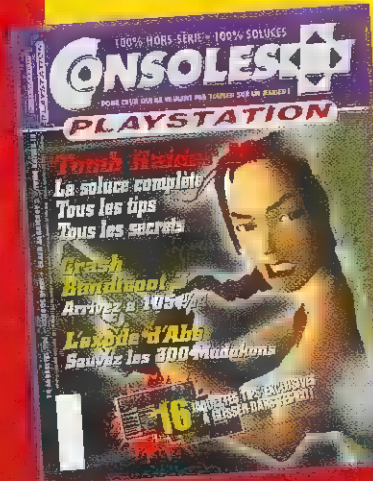


NIVEAUX	RELIQUE DE SAPHIR	RELIQUE D'ORÉAL	RELIQUE PLATINE
1	1:02:00	0:56:52	0:43:04
2	1:46:00	1:17:92	1:10:48
3	0:41:00	0:27:80	0:18:08
4	1:43:00	1:38:20	1:19:00
5	1:08:00	0:58:20	0:53:24
6	1:34:00	1:21:72	1:04:00
7	1:23:00	0:51:64	0:42:80
8	0:45:00	0:41:44	1:35:04
9	1:41:00	1:09:00	0:52:92
10	0:53:00	0:38:00	0:18:20
11	1:33:00	1:24:76	1:02:00
12	1:47:00	1:25:16	1:18:36
13	2:12:00	1:04:12	0:56:96
14	1:25:00	1:20:72	1:17:08
15	1:37:00	1:21:16	0:59:40
16	1:42:00	1:22:64	0:56:68
17	1:09:00	0:58:40	0:51:48
18	1:42:00	1:00:64	1:05:24
19	2:01:00	1:34:00	1:19:64
20	2:44:00	1:45:00	1:24:00
21	2:03:00	1:23:60	1:00:12
22	1:36:00	1:31:30	1:21:80
23	1:42:00	1:13:10	0:58:40
24	2:08:00	1:55:20	1:38:16
25	1:47:00	1:32:84	1:12:92
26	1:16:00	0:50:48	0:33:32
27	PAS DE CHRONO	PAS DE CHRONO	PAS DE CHRONO
28	1:53:00	1:49:80	1:44:00
29	PAS DE CHRONO	PAS DE CHRONO	PAS DE CHRONO
30	1:22:00	1:03:04	0:53:76
31	N.C.	N.C.	N.C.
32	N.C.	N.C.	N.C.

## CRASH BANDICOOT 3 LA TOTALE !

Si vous voulez une aide niveau par niveau pour Crash 3, vous pouvez vous reporter à notre nouveau hors-série dédié aux solutions de jeux Playstation

(à paraître fin décembre). Nous vous avons également concocté les solutions complètes (secrets, tips, déroulement des niveaux) pour Tomb Raider III et l'Exode d'Abe. Enfin, sachez que vous trouverez 16 jaquettes tips à glisser dans vos CD. Consoleudise !





# LES CHRONOS

**C**e sont les challenges qui vous donneront le plus de fil à retordre, surtout si vous voulez empocher les reliques de platine. Voici répertoriés les principaux conseils à suivre en fonction du type de niveau traversé. Commencez par terminer le jeu sans vous intéresser aux chronos. En battant Neo Cortex une première fois, vous gagnez des chaussures de vitesse. Grâce à elles, vous devriez empocher les reliques de saphir sans problèmes. N'oubliez pas que vous ne perdez aucune vie en réalisant les chronos.

## GENERALITES

Dès que vous avez trouvé le cristal d'un niveau, on vous propose de refaire le parcours en participant à une course contre la montre. Si vous êtes assez bon, vous empochez la relique de saphir du niveau. Mais le challenge ne s'arrête pas. En effet, un nouveau temps s'affiche : celui réalisé pour obtenir la relique d'or... Vous gagnez les reliques d'or des niveaux : vous accédez, en poussant le jeu (c'est-à-dire en battant une seconde fois Neo Cortex avec 100% du jeu, par exemple...), à une nouvelle course



contre la montre vous permettant de raffler les reliques de platine. Le temps demandé alors est ahurissant mais réalisable (suivez nos conseils). A noter qu'il y a 28 reliques de base à empocher, mais que les deux niveaux secrets proposent également des chronos. Vous pouvez alors totaliser 30 reliques, soit 30% du jeu.

## EN SCOOTER

Il n'y a pas véritablement de trucs pour les niveaux en scooter, mais n'oubliez pas que le chemin proposant des caisses de décompte de secondes n'est pas toujours le plus court : notamment au tout début du niveau 26 où il

est tout aussi intéressant de partir vers la gauche que de prendre les caisses à droite. Le reste est une question de reconnaissance du trajet. En général, empruntez les tremplins, collez aux bouées pour éviter les mines : autant que possible, prenez les "bonnes" vagues.

## EN AVION

Les niveaux en avion sont certainement les plus simples : condition de bien viser et de se concentrer sur les appareils à détruire : non sur les ennemis. Une bonne vrille vous permettra

d'éviter les firs. Ensuite, sachez qu'il y a dans le niveau des dirigeables un chemin plus court pour les détruire d'affilée (commencez par celui situé à l'heure des votre entrée). La flèche en haut de l'écran vous indiquera l'avion le plus proche.

## SUR LE TIGRE

Le challenge pour avoir les reliques de saphir n'est pas trop compliqué puisque votre tigre est pourvu d'une accélération. Utilisez-la dès que possible puis relâchez-la lorsque vous arrivez dans des zones plus difficiles.

Ramassez un maximum de caisses de décompte. Pour les deux challenges suivants, il faut que vous accélériez en permanence (c'est donc le mieux de connaître les tracés) et, évidemment, ne louper aucune caisse de décompte (n'oubliez pas qu'il y en a également sur les toits).

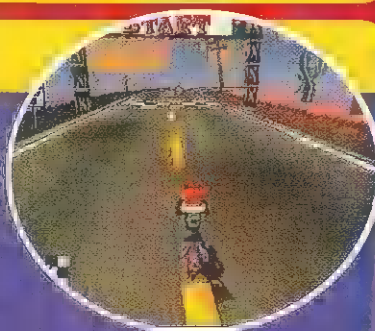
## LES NIVEAUX DE PLATES-FORMES

La première chose à savoir est que la majorité des niveaux de plates-formes proposent trois boucliers qui vous permettront de devenir invincible (et donc d'aller plus vite) quelques instants. Il faut impérativement profiter de cet avantage pour les reliques avancées. De plus, il faut que vous évitiez au maximum les ennemis : un tourbillon fait perdre du temps : que vous vous absteniez de faire des doubles sauts qui font perdre du

temps. Essayez de trouver un repère pour être en phase avec les marées ou les tapis volants (prenez la montre quand la deuxième fatma lance sa bombe dans le niveau 13 ou foncez au moment où le scarabée est droit dans le niveau 20...). Pour le niveau 14, vous pouvez aussi descendre de la plate-forme et vous retourner pour shooter la montre avec bazooka. Vous gagnerez ainsi quelques précieuses secondes.

## A MOTO

vous pouvez réaliser un mega départ en appuyant sur l'accélération au moment où le feu passe au vert, nous vous conseillons de ne en user pour les chronos. En effet, attendez quelques secondes que tous vos concurrents prennent le large, puis allez prendre la montre. Vous pourrez ainsi faire le chrono sans adversaire, ce qui peut aider. Autre "truc" : il faut que vous conserviez l'accélération conférée par les flèches au sol. Ainsi, le niveau Orange Asphalt pourra être parcouru en complète roue



arrière, grâce à l'accélération des premières flèches. Evidemment, vous devez éviter de prendre les tremplins et passer côté des précipices en les frotant par les bas-côtés. Prenez les caisses de décompte, apprenez bien le parcours : le tour devrait être joué.

## SOUS L'EAU

Pour obtenir les reliques d'or ou de platine dans les niveaux sous l'eau, abusez de l'accélération de votre propulseur. Collez-vous au plafond ou au sol pour les réaliser. A noter que ces accélérations

permettent de détruire les caisses plus rapidement que les missiles. De plus, quelques caisses de décompte se cachent sous les algues, repérez-les pour les détruire. Le reste réclame de l'agilité et une bonne connaissance du trajet.



EX

**N**a  
p  
n  
seule, les  
de Spyro l  
ces quelq  
rabattre s  
niveaux c

LES

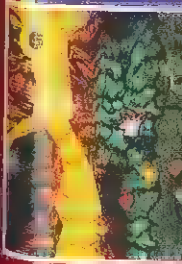
Le prem  
trouve dan  
avoir pass  
ralentisse  
de chau  
un pannea  
dessus 2  
manière



niveau 11  
trouver 70  
méthodique  
ouvert) et e  
Pour l'avoir  
actionner la  
au fond à  
votre positio  
ensuite par



(toujours par  
position de d  
sortie juste à  
vous avez dé



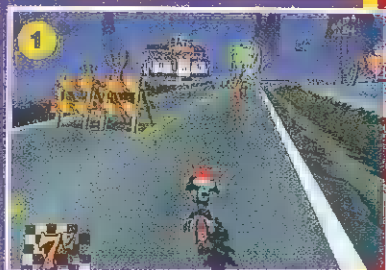


# EXPLOSEZ LES 100% !

**N** naughty Dog vous a réservé quelques surprises... Les plus malins d'entre vous pourront en effet déguster deux niveaux secrets et ainsi exploser les 100 % normalement offerts en fin de partie. Une bonne surprise ne venant jamais seule, les développeurs vous proposent également de vous adonner à une démo de Spyro le Dragon. Et vous n'en avez toujours pas assez avec ces quelques trucs en vrac, il ne vous reste plus qu'à vous rabattre sur notre hors-série, qui vous expliquera niveau par niveau ce que vous avez à faire...

## LES NIVEAUX SECRETS

Le premier niveau secret se trouve dans le niveau 14. Après avoir passé les barrières 1 ralentissez, roulez sur gauche de la chaussée jusqu'à arriver à un panneau avec un ovni dessus 2. Rentrez dedans de manière à être propulsé dans



Le second niveau secret se trouve dans le niveau 11. Vous devez être en possession d'un diamant jaune pour espérer accéder 4. Il faudra vous rendre



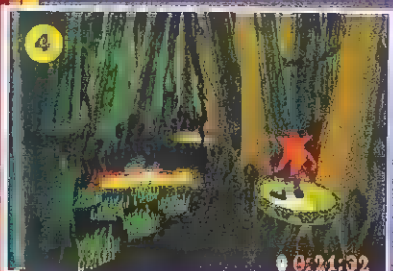
dans le passage ouvert grâce au diamant jaune, avancez un peu, puis vous lancerez la poursuite du triceratops. A ce moment précis, soyez très attentif : il faut rentrer dans le second pterodactyle 5 de manière à ce qu'il vous amène au niveau 32.



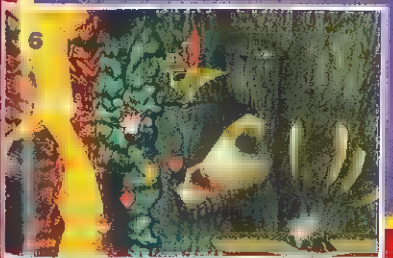
Ce niveau est d'une simplicité alarmante : il ne comporte aucune caisse 6. Le diamant est proposé en fin de niveau et la relique est enfantine à empocher... Amusez-vous !



niveau 31, Hot Coco. Il faudra trouver 70 caisses (soyez méthodique, le niveau est très ouvert) et empocher une relique. Pour l'avoir, vous devrez actionner la caisse de nitro tout au fond à gauche 3 par rapport à votre position de départ. Revenez ensuite par la droite du volcan

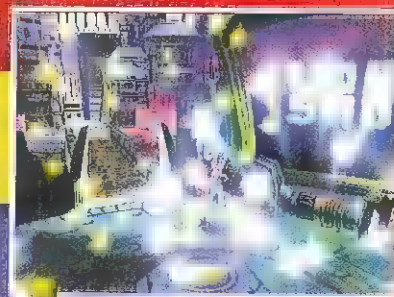


(toujours par rapport à votre position de départ) pour trouver la sortie juste à côté de l'endroit où vous avez débuté ce niveau.



## 105 % : QUI DIT MIEUX ?

Pour atteindre les 100%, vous devrez avoir bouclé la totalité des 30 niveaux de base : battu les cinq boss. Il faudra donc tous les cristaux, tous les diamants (gris et de couleurs), et toutes les reliques de saphir. Vous irez ensuite combattre Neo Cortex pour voir la bonne fin. Mais vous pouvez aller plus loin. En effet, vous avez trouvé les deux niveaux secrets, vous aurez remarqué que chacun d'eux compte un diamant et une relique. Empocher-les : vous serez à 104%. Pour le dernier centième, il va falloir être un peu plus tenace et empocher les 30 reliques d'or (ou mieux de platine). Quand vous les aurez, allez voir Coco à côté.



Vous avez les 30 reliques d'or. Ce joli bouquet est pour vous !

sauvegarde pour assister à un joli feu d'artifice. A noter que les fins sont identiques que vous ayez atteint les 105% ou dégotté toutes les reliques de platine.



## UN JEU DANS LE JEU...

Tout comme Spyro proposait une démo Crash Crash, propose une démo de... Spyro. Pour l'avoir, vous devez aller sur l'écran-titre ("Nouvelle partie", "Charger partie"...). Faire rapidement deux fois Haut, deux fois Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite puis Carré. Une nouvelle ligne apparaît (Spyro the Dragon Demo), sélectionnez-la : amusez-vous bien.

Vous voilà dans l'autre production d'Universal Interactive, Spyro.



Effectuez la manipulation indiquée sur cet écran.





# SAFARI

**T**out d'abord, je vous présente mes meilleurs vœux et vous souhaite bien des aventures virtuelles palpitantes pour cette année 99. Plus qu'un an avant 2000 ! C'est donc à l'aube d'une ère nouvelle que je rends ici ma première rubrique de l'année. J'y ai mis tout ce que j'avais de plus chaud et de plus brûlant. *Extreme G2 (N64)*, *CWV (PS)*, *L'Exode d'Abe (PS)*, *Medievil (PS)*, *Cool 3 (PS)* et j'en passe ! Une année qui commencerait sans tips, ça serait un peu comme... un magazine sans pages, non ? Et puisqu'on parle de magazine sachez que notre hors-série de fin d'année, dédié à la Playstation, est sur le point de sortir avec les soluces de *Tomb 3* et du nouvel *Abe (PS)*. Vous y trouverez aussi 16 jaquettes tips regroupant un best of de jeux du moment et de titres Platinum. Rendez-vous sur le 365 TCPLUS...

Switch You A Good Year

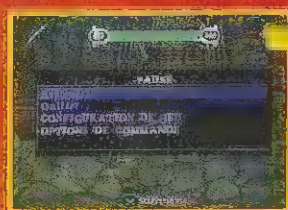
## PLAYSTATION MEDIEVIL (FR)

Medievil mélange habilement plates-formes et aventure dans une ambiance unique. Beaucoup ont craqué (dont Spy...), c'est sûrement pour ça que vous

trouverez la soluce intégrale dans le nouveau hors-série n° 11. En attendant, le cheat-mode qui permet de tout avoir en moins de deux secondes !

### POUR AVOIR UN MENU DE CODES

Pendant le jeu, enclenchez la Pause — maintenez L2 pour taper : Bas, Haut, Carré, Triangle, Triangle, Rond, Bas, Haut, Carré, Triangle.



C'est ici que tout se joue.



Le cheat-menu apparaît avec la possibilité de terminer le niveau, avoir le calice et être invulnérable.

Comme vous le constatez, les coups des vilains n'ont aucun effet sur Sir Fortesque.

## PLAYSTATION L'EXODE D'ABE (FR)

Ce qu'il y a de bien avec Oddworld Inhabitant, c'est que l'on est parti pour sept ou dix ans de saga, on est prévenu dès le début. Nous n'avons pas fini d'en baver ! Après

avoir sauvé les 300 Mudokons de la PS, on se demande ce qui nous attend sur Dreamcast...

Sur Playstation, ce sont des super cheat-codes qui permettent de

dépister les zones secrètes ou simplement d'avancer. Je vous connais, hein...



Note : les deux astuces qui suivent s'effectuent sur l'écran principal en maintenant R1.

### POUR CHOISIR SON NIVEAU

Tapez : Bas, Haut, Gauche, Droite, Triangle, Carré, Rond, Triangle, Carré, Rond, Bas, Haut, Gauche, Droite. Si c'est réussi, la sélection des niveaux apparaît.

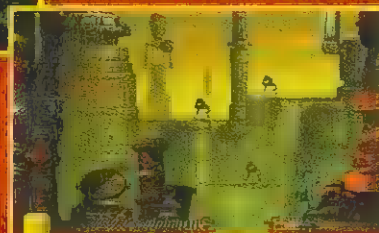
Attention, si vous trichez, les Mudokons ne seront pas tous sauvés !



### POUR VOIR TOUTES LES CINEMATIQUES

Tapez : Haut, Bas, Gauche, Droite, Carré, Rond, Triangle, Rond, Carré, Rond, Haut, Bas, Gauche, Droite.

Un véritable délice visuel !



Les Sligs ne peuvent rien contre vous.

### POUR ETRE INVULNERABLE

Pendant le jeu, maintenez R1 et faites : Rond, Triangle, Carré, Croix, trois fois Bas, Rond, Triangle, Carré, Croix. Si c'est réussi, vous ne devriez plus mourir qu'en faisant une très grosse chute.

### POUR PASSER DE NIVEAU EN NIVEAU

Pendant le jeu, maintenez R1 et appuyez : deux fois Rond, deux fois Croix, Carré.



Un moyen pratique pour se déplacer.

D'AUTRES TIPS ? ILS



## PLAYSTATION

## FUTURE COP : LAPD (FR)

Mon petit cousin m'a dit :  
"Quand je serai moins petit, je  
ferai future cop comme  
métier". Pas étonnant cet  
engouement, après des heures

passées en mode 2 joueurs  
bien sympa dans le genre.  
Une série de codes qui  
satisfait les petits comme les  
grands, j'en suis sûr.

POUR COMPLÉTER TOUTES LES MISSIONS  
DE CRIME WAR ET PRECINCT ASSAULT

Inscrivez : DISYFISLFY

TOUTES LES MISSIONS CACHÉES  
DEBLOQUÉES ET COMPLÉTÉES

Inscrivez : DITIFISLFL

TOUTES LES MISSIONS DE CRIME WAR ET  
PRECINCT ASSAULT COMPLÉTÉES  
ET TOUTES LES ARMES

Inscrivez : DYPYFASRHR

POUR ÊTRE  
INVINCIBLE

Inscrivez : SIFRGYBERR

## POUR AVOIR TOUTES LES ARMES

Inscrivez : SYMRGOBRRL

TOUTES LES MISSIONS CACHÉES  
DEBLOQUÉES ET COMPLÉTÉES ET  
TOUTES LES ARMES

Inscrivez : DYSIFASRHY

Le mot  
passe ultime  
pour avoir, en  
plus des missions  
cachées,  
l'invincibilité



Note : tous les codes qui suivent s'effectuent dans les Options pendant « Pause » (Start puis Select) et sur le menu « Volume Sound FX ». Tapez ensuite le code, puis choisissez : « Quitter ». Oui. L'écran flashera : vous serez toujours dans les Options. Enlevez « Pause » continuez la partie.

## POUR RECHARGER L'ÉNERGIE

Tapez : Carré, Select, Rond, Croix

POUR QUITTER LE JEU ET RÉUSSIR  
LA MISSION

Tapez : Carré, Rond, Carré, Rond, Croix, Select,  
Croix, Select

## LE JOUEUR BLEU DEVIENT NOIR

Tapez : Carré, Select, Rond, Croix, Croix, Rond,  
Select, Carré

## POUR FAIRE LE PLEIN DE L'ARME 1

Tapez : Carré, Rond, Select, Croix, Select, Croix,  
Rond, Carré

## POUR FAIRE LE PLEIN DE L'ARME 2

Tapez : Rond, Croix, Select, Carré, Rond, Croix,  
Select, Carré

POUR FAIRE LE PLEIN  
DE L'ARME 2

Tapez : Carré, Select, Carré, Rond, Select,  
Croix

POUR AUGMENTER LA PUISSANCE  
DE L'ARME 1

Tapez : Rond, Rond, Rond, Croix, Croix, Croix,  
Rond, Select

POUR AUGMENTER LA PUISSANCE  
DE L'ARME 1

Tapez : Carré, Carré, Carré, Rond, Croix, Rond,  
Croix

POUR AUGMENTER LA PUISSANCE  
DE L'ARME 2

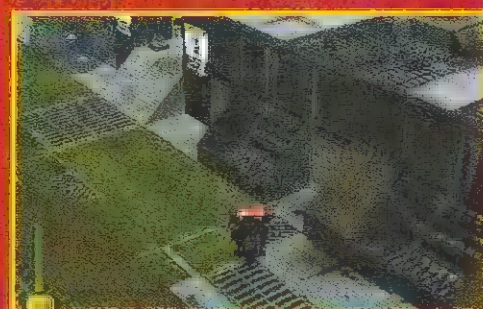
Tapez : Carré, Rond, Carré, Select, Croix, Carré,  
Rond

POUR AJOUTER 200 POINTS EN MODE  
PRECINCT ASSAULT

Rond, Carré, Rond, Croix, Select, Carré, Croix

## POUR ÊTRE INVINCIBLE

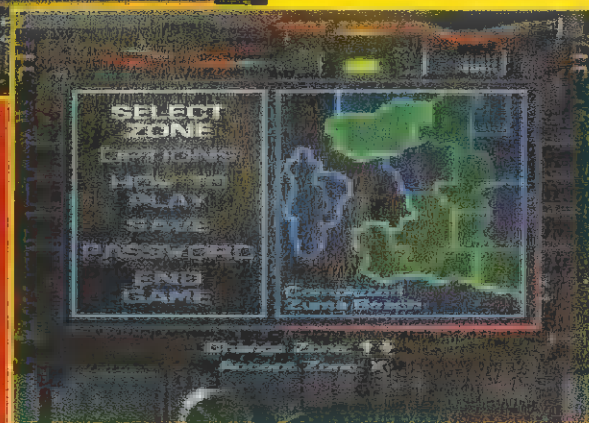
Tapez : Rond, Rond, Select, Select, Rond, Select,  
Croix, Carré



En noir, le robot est quand même bien plus joli, non ?



Note : tous les mots de passe  
qui suivent s'effectuent dans  
l'écran disponible sur la carte  
en mode Crime War ou Precinct  
Assault.



kons de  
qui nous

les super  
ont de  
es  
plement  
ous

astuces  
effectuent  
incipal en



ne, Droite,  
ond, Carré,  
e, Droite.

ne, Droite,  
ond, Carré,  
e, Droite.

ne, Droite,  
ond, Carré,  
e, Droite.



ne, Droite,  
ond, Carré,  
e, Droite.

ne, Droite,  
ond, Carré,  
e, Droite.

ne, Droite,  
ond, Carré,  
e, Droite.

ne, Droite,  
ond, Carré,  
e, Droite.

ne, Droite,  
ond, Carré,  
e, Droite.

ne, Droite,  
ond, Carré,  
e, Droite.

ne, Droite,  
ond, Carré,  
e, Droite.

ne, Droite,  
ond, Carré,  
e, Droite.

ne, Droite,  
ond, Carré,  
e, Droite.

ne, Droite,  
ond, Carré,  
e, Droite.

ne, Droite,  
ond, Carré,  
e, Droite.

ILS SONT TOUS SUR LE 3615 TCPLUS



## PLAYSTATION

## TOMB RAIDER 3 (FR)

Comme dans le précédent épisode, ces codes doivent être entrés pendant le jeu. Vous pourrez avoir tous les objets à fond, les secrets comptabilisés, même si vous n'en

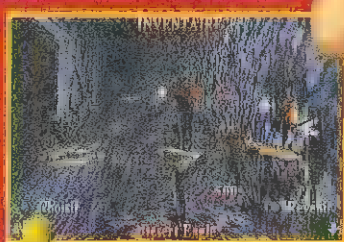
avez pas trouvés, passer au niveau suivant et, enfin, faire du Quad dans le manoir de Lara. Je suis sûr que tous ces petits codes vous feront plaisir... Non ?

**Note :** tous les codes s'effectuent dans le jeu sans endormir la pause. C'est réussi, vous entendrez Lara gémir un peu.

### POUR AVOIR TOUTES LES ARMES, MEDIKITS, TORCHES ET CRISTAUX DE SAUVEGARDE

Pendant le jeu, faites :

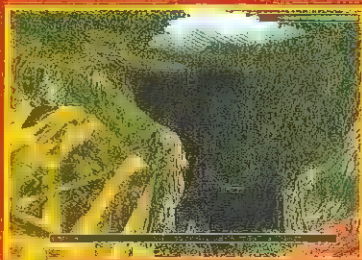
L2, deux fois R2, quatre fois L2, R2, L2, deux fois R2, L2, deux fois R2, deux fois L2, R2, deux fois L2, R2.



vous le Desert Eagle, vous allez pouvoir tout dégommer.

### POUR PASSER DE NIVEAU EN NIVEAU

Pendant le jeu, faites : L2, R2, deux fois L2, R2, L2, R2, L2, R2, quatre fois L2, R2, L2, quatre fois R2, L2.



Si l'écran s'active, le jeu se met à charger et vous arrivez sur les statistiques.



Comme vous avez pu le remarquer, une porte l'extérieurement refuse de s'ouvrir, tapez le code vous pourrez faire le Quad.

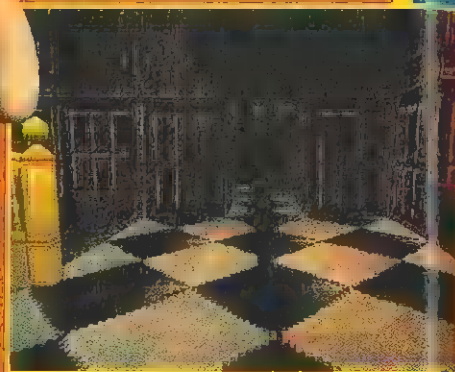
### POUR AVOIR LA CLÉ DU CIRCUIT

Dans le manoir de Lara, et pendant la partie, faites : R2, trois fois L2, R2, six fois L2, R2, cinq fois L2, R2, deux fois L2.



### POUR TROUVER LA COLLECTION D'OBJETS DE LARA

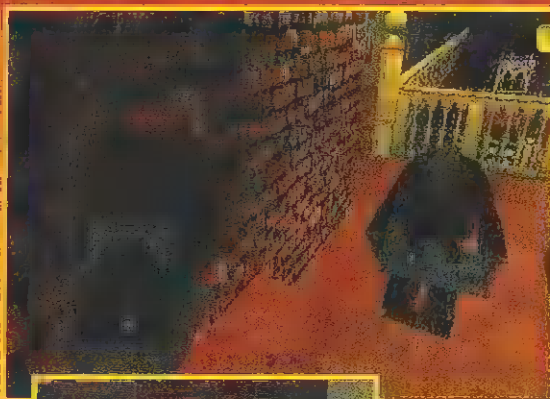
Allez dans la pièce avec la piscine. Derrière le plongeur, actionnez l'interrupteur qui ouvre une pièce dans le hall. Dans cette pièce, il y a un autre interrupteur.



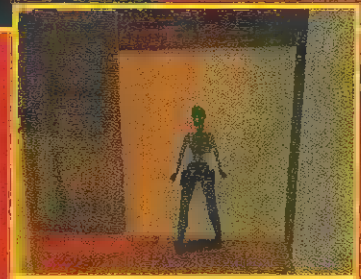
Attention : le temps est limité : la porte se referme au bout d'une vingtaine de secondes.

### POUR ENFERMER BUTTLER

Montez dans la pièce sombre au premier étage du manoir. Attendez Butler. Quand il est dans la pièce, sortez vite et refermez la porte. Plus de Butler!



Une fois Butler enfermé, arrêtera vous suivre partout.



### POUR AVOIR TOUTS LES SECRETS ET BONUS

Pendant le jeu, faites : cinq fois L2, R2, trois fois L2, R2, L2, R2, deux fois L2, R2, deux fois L2.



[illegible]



## NINTENDO 64

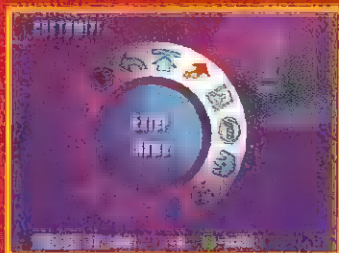
### EXTREME G 2

Voilà la simulation futuriste la plus speed de l'année, à moins que ce ne soit WipeOut... Quoi qu'il en soit, les deux jeux sont des

références. Côté codes, pour Extreme G 2, ça commence fort ! Et je suis sûr que ce n'est qu'un début...

#### POUR UTILISER LES CODES

Sur la sélection des motos, appuyez sur **1**. Puis allez dans "Enter Name". Entrez **MISPLACE**.



Quelques photos pour mieux vous repérer.

#### POUR QUE LE DÉCOR TOURNE AUTOUR DU VÉHICULE

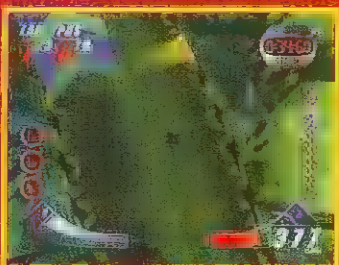
Inscrivez : **SPIRAL**.



Ce code rend le jeu plutôt injouable, mais c'est fun... pour ceux qui n'ont pas le mal de mer.

#### POUR AVOIR UNE VUE AÉRIENNE

Inscrivez : **SPY EYE**.



Voilà qui permet d'avoir une meilleure perspective de la course.

#### POUR AVOIR LA MOTO VENOM

Allez dans le menu principal dans les Options pour entrer un mot de passe : **868QGMH3H9HT**.

#### POUR AVOIR LA MOTO WARP

Inscrivez : **55HZ1MH3H9H**.



Elle va très vite, apprenez à la manier !

## PLAYSTATION

### O.D.T. (FR)

O.D.T. était un titre très médiatisé à l'E3. En ce qui me concerne, je suis un peu déçu du

résultat final, mais je sais que les amateurs du genre seront ravis. Ceux qui ont la dent dure et le coude plié pourront utiliser ces cheats-codes, faciles à réaliser. Un petit son doit se faire entendre si c'est réussi.



Note : tous les codes qui suivent s'effectuent pendant la pause.

#### POUR SE REMETTRE DE LA VIE

Tapez : Gauche, Droite, Gauche, Droite, Carré.



Avant, c'est pas la forme, après vous pétez le feu.

#### POUR REMETTRE SES ARMES À 100%

Tapez : Gauche, Droite, Haut, Bas, Rond, Carré.



Ensuite, allez blaster le vilain !

#### POUR AVOIR 50 VIES

Tapez : Triangle, Haut, Rond, Droite, Select, Carré.



Avec un code aussi généreux, il est difficile de se retrouver Game Over.





# CONCOURS

# WILD ARMS

## A GAGNER

1er prix : 1 PlayStation  
+ 1 jeu Wild Arms

2<sup>e</sup> au 20<sup>e</sup> prix :  
1 jeu Wild Arms

21<sup>e</sup> au 30<sup>e</sup> prix :  
1 T-Shirt

Participe  
sur le  
**3615 TCPLUS\***  
et au  
**08 36 68 11 41\***



SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT

Extrait du règlement : Le concours «Wild Arms» est un : gratuit et sans obligation d'achat. Il se déroule : du 23 décembre 1998 au 26 janvier 1999 à minuit. Il est doté de : 1 PlayStation, 20 jeux Wild Arms sur PlayStation, 10 t-shirts. Pour participer, il suffit : de répondre à une série de questions par minitel sur le 3615 TCPLUS\* ou par téléphone au 08 36 68 11 41\*. Les 30 gagnants seront déterminés selon les meilleurs scores obtenus sur minitel et par téléphone. En cas d'ex aequo un tirage au sort sera effectué sous contrôle d'huissier. Le règlement est déposé en l'étude Simonin Conty, 54 rue Taubout, 75009 Paris, disponible sur simple demande écrite à : Consoles, Concours «Wild Arms», 150 rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex.



CONSOLIDATED

Wild Arms™ & © 1996 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Developed by Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe.  
\* «PlayStation» marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

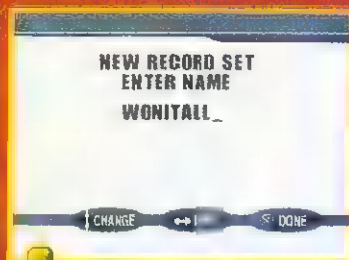


## PLAYSTATION

## COOLBOARDERS 3 (FR)

Vivement qu'on se retrouve sur une bonne petite planche, avec plein de neige en dessous ! Cool 3, c'est déjà les vacances. Le jeu a bien changé et j'attends avec impatience un prochain épisode de UEP System sur

Dreamcast - sans parler du très réaliste Pro-Boarder qui propose un mode Half-Pipe à 2 joueurs unique en son genre. Note : tous les codes qui suivent s'inscrivent dans l'écran du Championnat à la place du nom.



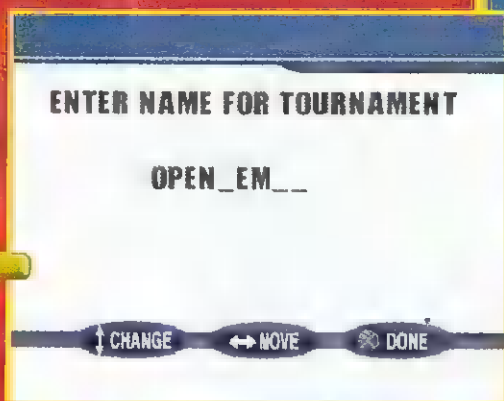
Il n'est pas après une course qu'il faut inscrire les codes.



Mais ici dans la sélection du 'Tournament'.

## POUR AVOIR TOUS LES SURREURS

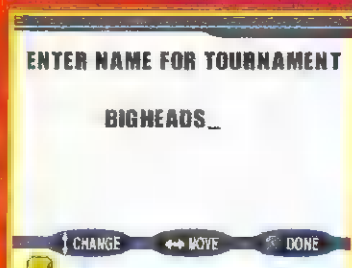
Commencez un tournoi et inscrivez comme nom : OPEN\_EM.



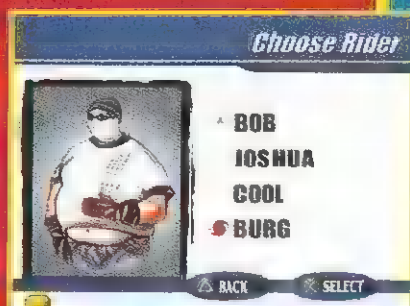
Essayez de saisir un espace entre les deux mots.

## POUR AVOIR TOUTES LES COURSES WONITALL

## POUR AVOIR LA GROSSE TÊTE BIGHEADS



Comme ça se prononce...



Tous les surfeurs sont disponibles, même BURG.



La dernière piste, la dernière planche. Cool avec la grosse tête, c'est pas la folie !

## PLAYSTATION

## TENCHU (FR)

Passer sur une branche et devenir cette branche, c'est ça être ninja, Petit Scarabée... L'art du camouflage et de la discrétion... des jeux comme je les aime. En exclusivité pour

Consoles+, voilà les codes français de Tenchu (les versions japonaise et américaine comportant des tips non compatibles)... Régalez-vous, le jeu est assez difficile, croyez-moi...

## POUR CHOISIR SON NIVEAU

Sur l'écran de sélection des niveaux, maintenez R1 et tapez Carré, Carré, Triangle, Triangle, Droite, Droite, Haut, Droite.



Au début, seule la première mission est disponible ; après la manipulation magique, c'est trop la fête !

## POUR AVOIR TOUS LES OBJETS CACHÉS

Sur le présentoir des objets, maintenez R1 et tapez Carré, Carré, Triangle, Triangle, Droite, Droite, Haut, Gauche.



Avec tous les objets, il n'est pas bien difficile de passer les niveaux en "Grand Maître".



## POUR AUGMENTER LE NOMBRE D'OBJETS D'UNE UNITÉ

Toujours au même endroit, maintenez L2 et tapez Carré, Carré, Triangle, Triangle, Droite, Droite, Haut, Droite.



Plus de restrictions !



Répétez l'opération jusqu'à ce que vous en ayez suffisamment !



**POUR REFAIRE LE PLEIN D'ÉNERGIE**

Pendant le jeu, déclenchez la Pause et tapez Carré, Carré, Triangle, Triangle, Droite, Droite, Haut, Gauche. Si c'est réussi, un cri se fait entendre.



Avant, après plus d'excuse pour mourir agoré comme un chien.

**POUR CHANGER LA DISPOSITION DES ENNEMIS**

Sur la sélection des niveaux, maintenez L2 et tapez Carré, Carré, Triangle, Triangle, Droite, Droite, Haut, Gauche.



A vous de choisir la position des ennemis.

**POUR QUE LA VOIX DU NARRATEUR SOIT EN JAPONAIS**

Sur la sélection des niveaux, maintenez L2 et tapez Carré, Carré, Triangle, Triangle, Droite, Droite, Haut, Bas.

Si vous avez d'autres passions dans la vie que les poissons rouges, alors vous avez trouvé la bonne adresse !

Frais de port gratuits\*

Le plus gros catalogue de jeux sur Minitel 7 jours sur 7 - 24h/24

\* Pour tout achat supérieur à 100 Francs  
\*\* à compter de la date de réception

**PLAYSTATION****BEST OF**

SOUL BLADE PLAT	169 F
ACTUA SOCCER	329 F
POOR SHARK	329 F
ASTERIX	329 F
CRASH BANDICOOT 3	329 F
DEVIL DICE	329 F
AKUGI	349 F
ATLANTIS	349 F
EGYPT	349 F
BREATH OF FIRE 3	349 F
WILD ARMS	349 F
NFL EXTREM	349 F
PRO BOARDERS	349 F
STUNT RC COPTER	349 F
TWISTED METAL 3	349 F
ROLL CAGE	349 F
<b>toujours dispo</b>	
COOL BOARDERS 3	329 F
TOCA 2	329 F
TOMB RAIDER	349 F
NBA LIVE	349 F
TENCHU	349 F
FIFA 99	349 F

Rachat cash de jeux d'occasion

Paiement en 48 h\*\*

Le meilleur serveur VPC sur le 36 15 depuis + de 5 ans

**NINTENDO 64****JEUX EUROPÉENS****LES NEWS**

TUOK 2	399 F
BUCK BUMBLE	399 F
STAR SHOT	399 F
WCW VS NWO REVENGE	399 F
SCARS 64	399 F
BODY HARVEST	399 F
TOP GEAR OVERDRIVE	399 F
V. RALLY	429 F
WIPE OUT 64	429 F
ZELDA 64	429 F
NFL QUARTERBACK	429 F
QUAKE 2	449 F

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT

TOTAL

**COORDONNÉES**

Nom : .....  
Prénom : .....  
adresse : .....  
Ville : .....  
Code Postal : .....

**REGLEMENT**

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :  
☐ CARTE BANCAIRE .....  
Expire fin .....  
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C + 01/99

Tél. 04 92 02 06 04  
FAX 04 93 20 97 03



**E**t pan ! Encore une année qui se termine. Mon Dieu, mais ça me fait quel âge maintenant ? En fait, je n'en sais rien ! Je perds la mémoire, ça doit être l'âge. J'ai l'impression que les années défilent comme les inventions de l'oncle Hourkh. Dernièrement, il a créé une machine à créer les machines pour créer des inventions. Elle est énorme, et fait beaucoup de bruit. Elle consomme des litres d'huile d'olive, pas mal de tomates et sent le basilic. Il faut environ une semaine pour que la première invention voie le jour. Ensuite, une deuxième machine s'occupe de la première et ainsi de suite. Le résultat, je l'attends encore...

Bomboy, inventeur du courrier de Consoles+

## C'EST GRAVE, DOCTEUR ?

**Q** Depuis des années, Helissio (helissio@easynet.fr) est un fidèle lecteur de Consoles+.

Voici l'email qu'il m'a envoyé. "Vous faites partie de ma vie depuis des années et vous êtes pour moi des stars dans votre domaine, les jeux vidéo. Vous ne me connaissez pas, mais je vous connais par le biais de Consoles+ depuis ses débuts. Tiens ! On va faire un petit jeu. Je vais vous dire comment je vous vois, d'après votre image dans Consoles+, tu me diras si ça correspond."

1/AHL. Je le vois petit, 1,60 m, sympa en général mais qui gueule de temps en temps après la rédaction. Il me paraît assez maniaque.

2/ Spy. Du style "premier de la classe", bosseur, sympa, il mesure environ 1,75 m, assez soigneux. Pour moi, il paraît être le plus travailleur de tous.

3/ Niico. Assez fainéant, tête en l'air, il doit se coucher tard et aimer sortir en boîte. Taille : environ 1,70 m, s'habille toujours en noir, et doit arriver en retard au boulot. Je le verrais bien avoir du mal à se lever tôt le matin.

4/ Panda. Le Panda est un sujet assez difficile. Je lui donnerais tous les défauts : fainéant, cochon, menteur... sauf la gentillesse. Il doit être la tête de Turc de l'équipe.

5/ Bomboy. Toi, je te vois sympa, rigolo et toujours gai. Assez petit, plutôt malin et qui doit faire des arnaques aux autres.

6/ Switch. Jeune, assez moderne. Il est du style à aimer la musique techno et me paraît assez nerveux.

**R** Salut fidèle lecteur. Je dois dire, que tu ne t'es pas trompé de beaucoup dans ton étude sur les testeurs de Consoles+. Voici donc, revus et corrigés, leurs portraits.

1/ Pas grand-chose à ajouter, si ce n'est que AHL est assez grand. Ce n'est pas un géant, mais il dépasse facilement le 1,60 m. Il ne gueule pas. A la limite, il bougonne de temps en temps, et laisse parfois échapper un "Je le crois pas ça...". Quand il est hyper chauffé, c'est "Qui me passe une clope et du feu ?". Maniaque ? Pas vraiment, mais il ne laisse jamais traîner de vieux trognons de pomme sur son bureau.

2/ Spy premier de la classe ? Ben, voilà autre chose ! Il est un peu plus grand que moi, mais plus petit que Niico, par exemple. Soigneux... ce n'est pas le terme approprié, disons qu'il se laisse aller et qu'il perd son falzard malgré ses deux ceintures. Tête en l'air sûrement ! Il bosse pas mal, en effet, faut dire qu'il n'arrive pas trop tôt non plus à la rédaction.

3/ Niico fainéant ? C'est un pléonasme ! En fait, c'est un faux lent. Il bosse hyper beaucoup, mais personne ne s'en rend compte. Il ne sort jamais en boîte, mesure 1,80 m, et il est le premier à arriver à la rédaction. Par contre, tu as raison, il s'habille en noir, ça lui évite de se prendre la tête le matin.

4/ Le Panda, tout est dit... Tu as parfaitement cerné l'animal. Il est beaucoup moins tête de Turc de la rédaction que veinal. Quant à la gentillesse, si tu l'invites à manger, pas de problème...

5/ Bomboy, moi. Je reste un mystère pour tous. Rase-moquette, je tranche de ma hache tous les tibias qui sont à ma portée. Faut pas m'embêter, un point c'est tout !

6/ Switch, c'est un mystère de la Création : il aime la musique techno, regarde TF1, porte des lunettes de soleil la nuit, vit la nuit, dort le jour, joue à la Playstation et parle le



BIN, ÇA S'ARRANGE PAS, TANTON... ARRÊTE UN PEU LA KRO...

"chanmaille" (un dialecte exclusivement en usage dans le XV<sup>e</sup> arrondissement de Paris). Quant à être nerveux, il est bien trop speed pour ça...

7/ Et Gia, alors ? Elle compte pour du beurre peut-être ? Allez au boulot, envoie-moi son portrait, sinon elle va croire que tu n'es qu'un affreux macho...

## CH'UIS TOMBÉ SUR UN OS'TALGIQUE

**Q** Laurent Château, me pose une seule

question : "Pouvez-vous me dire si le jeu Yie Ar Kung Fu de Konami est sorti sur Playstation. Merci d'avance". Et en plus il me vouvoie ! Quelle classe !

**R** Salut Laurent. Le jeu Yie Ar Kung Fu n'a jamais vu le jour sur Playstation. Il s'agit d'un très vieux jeu de Konami, sorti à l'époque sur ordinateur Amstrad et autres systèmes

8 bits. A l'heure actuelle, il n'existe qu'un seul moyen de redécouvrir ce jeu : en recourant aux émulateurs !

Si tu as un PC ou un Mac, va faire un tour sur Internet et trouve-toi un émulateur Mame (ou Macmame). Le jeu Yie Ar Kung Fu existe pour de tels programmes. Bonne recherche !

## HOTMAIL, CHAUD DEVANT !

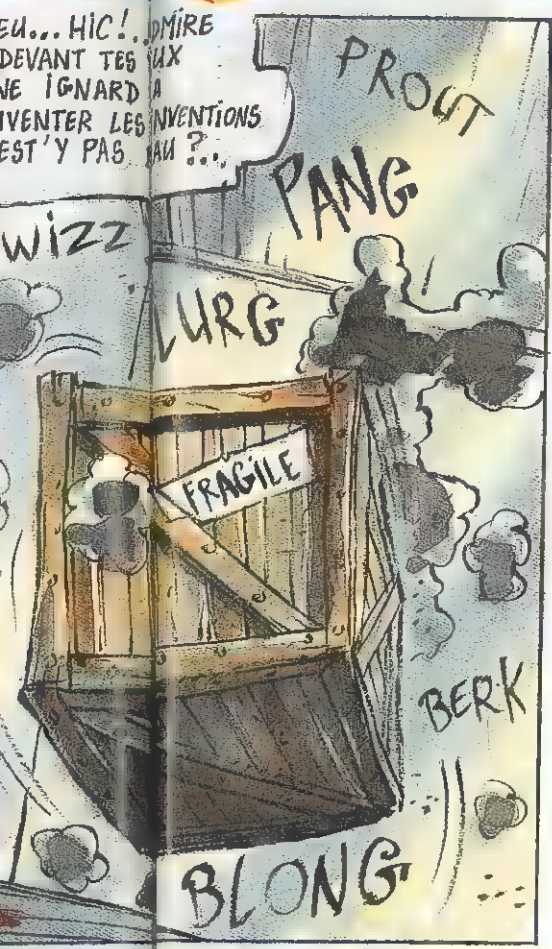
**Q** Voici une nouvelle lettre reçue par email, (badrl@hotmail.com).



"Salut Bomboy depuis plus d'un an, j'ai décidé enfin de répondre à vos questions sur multistandard. Si on met un Playstation 2, que le jeu fonctionne, aura-t-il le son, payer un câble questions. A quel prix officielle de la France ? quel son quand verra-t-on la française de Mame ?

**R** Salut Bomboy, toujours à ta disposition pour être clair et répondre à vos questions sur la console Playstation. Pour tourner les jeux japonais et américains sur console officielle, il faut une puce, impossible à trouver. On a fait installer une Playstation 2, la console est arrivée, mais elle n'est pas annulée par Sony. Je veux avoir une console qui fonctionne avec le câble RGB. Sans images des jeux, c'est noir et blanc à la console Pal. La





e, il  
en de  
recourant  
ac, va  
t et  
Mame  
Yie Ar  
tels  
cherche !

ANT !  
le lettre

(com).



"Salut Bomboy ! Je lis Consoles+ depuis plus de deux ans et je me décide enfin à t'écrire. J'ai quelques questions sur la puce électronique multistandard pour la Playstation. Si on met un CD import dans une Playstation Pal sans la puce, est-ce que le jeu fonctionne ? Si ça fonctionne, aura-t-on l'image en couleur et le son, ou bien faudra-t-il se payer un câble RGB ? Dernières questions. A quand la sortie officielle de la Dreamcast en France ? quel sera son prix et quand verra-t-on la version française de Metal Gear Solid ?"

**R** Salut, l'ami. Vous êtes toujours aussi nombreux à me poser la même question, mois après mois. Alors, pour être clair, la puce que l'on soude sur la carte-mère de la Playstation permet de faire tourner les jeux imports NTSC (japonais et américains) sur une console officielle (Pal). Sans puce, impossible de faire fonctionner un jeu import. Si tu as fait installer une puce dans ta Playstation, la garantie de ta console est automatiquement annulée par Sony. Ensuite, si tu veux avoir une image en couleur, il te faut impérativement un câble RGB. Sans ce câble, les images des jeux NTSC seront en noir et blanc à partir de ta console Pal. La Dreamcast arrive

CONSOLES +  
RUBRIQUE COURRIER  
92514 BOULOGNE CEDEX  
OU ÉCRIS TON COURRIER  
SUR LE 3615 TCPLUS

officiellement en France en septembre 1999. Metal Gear Solid devait sortir en janvier de cette année. Hélas ! il est à nouveau repoussé et on l'attend maintenant pour le mois de février. Il va te falloir encore patienter pour ce superbe jeu !

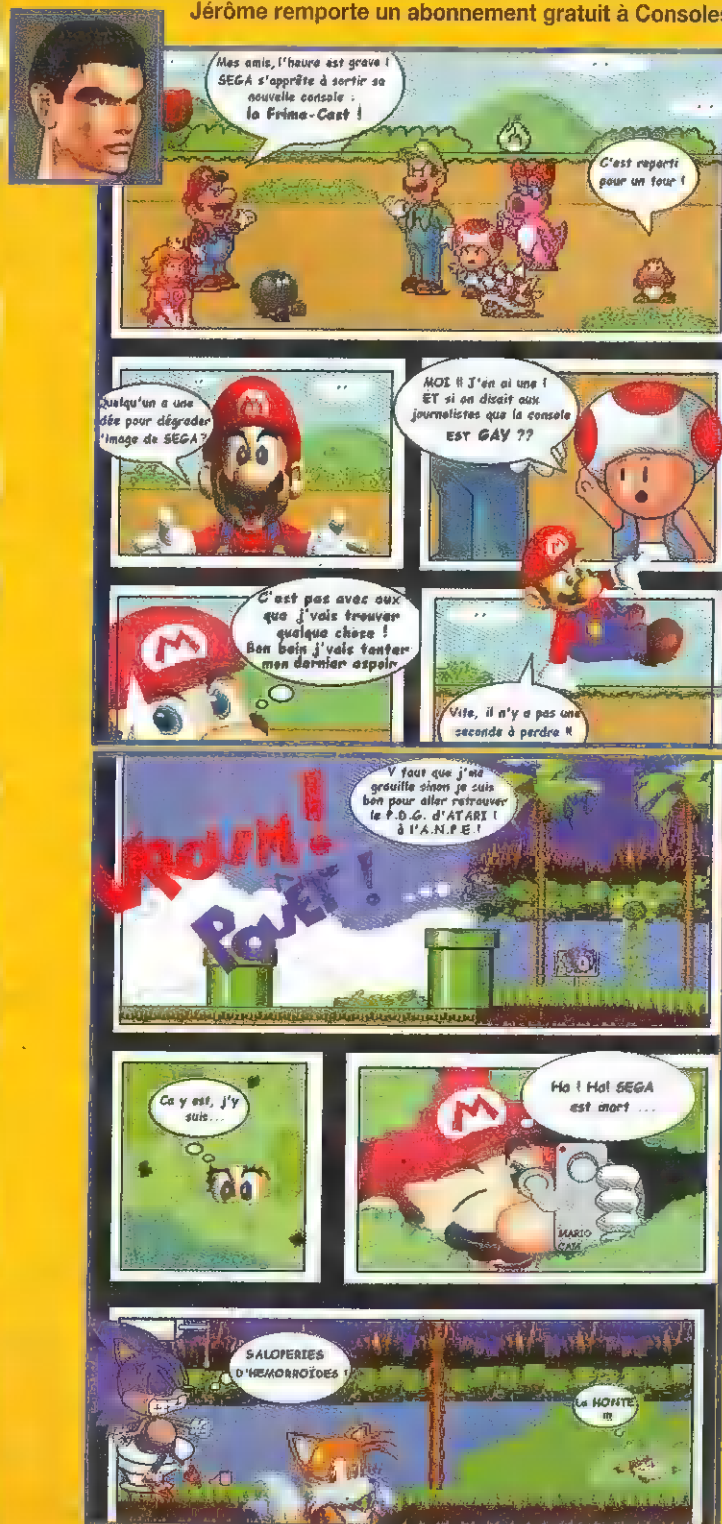
## ARNAUD, ELLE L'AIME

**Q** Arnaud L. M. m'écrit pour me poser plusieurs questions. C'est étonnant, d'habitude, on m'écrit pour me réclamer mes impôts ou me vanter les vertus des lotions capillaires, mais des questions, ça m'étonne ! Voici ce que notre ami me demande : "Je voudrais savoir si vous allez faire un dossier sur Final Fantasy VIII et si le scénario suit celui de FFVII. Pour finir, est-ce que la Dreamcast est réellement une bonne console ? Et publierez-vous des infos techniques sur la Playstation 2 ?"

**R** Salut, Arnaud. Nous avons l'habitude à Consoles+ de proposer un dossier en rapport avec la sortie de chaque gros jeu d'aventure. Nous en avons fait un récemment avec Zelda 64. En ce qui concerne FFVIII, nous vous réservons une petite surprise... mais c'est encore classé "Top confidentiel". En attendant, tu trouveras dans les News de ce numéro des informations toutes fraîches sur le film Final Fantasy... La Dreamcast est-elle une bonne console ? La réponse à cette question lancinante devrait être dans ce numéro. Cherche bien. La date de sortie de la Playstation 2 n'est toujours pas arrêtée. En fait, il semblerait que Sony ne se soit pas encore décidé quant aux technologies internes de la bécane. Sur Internet, des rumeurs laissent à entendre que cette console ne sortirait pas avant l'an 2000.

## VAINQUEUR DU MOIS

Le grand vainqueur de ce début d'année 1999 n'est autre que Jérôme Carion. Agé de 20 ans, ce jeune homme qui habite Haumont (59), a réalisé une superbe couverture de Consoles+, ainsi qu'une bande dessinée vraiment marrante. Le tout sur ordinateur. Ce type a aussi pas mal de talent pour ■ sculpture, car ■ nous avait envoyé, il y ■ quelques mois, une petite figurine fait main du personnage de Gon, un des combattants de Tekken 3 et héros de manga au Japon. Pour ces nombreuses œuvres, Jérôme remporte un abonnement gratuit à Consoles+.







## LE PRIX D'EDDY KACE

Le prix spécial du mois revient sans hésitation à Alexandre Huet (Villeneuve-lès-Avignons, 30). Non seulement son dessin ne manque pas d'humour, mais en plus il était fourni avec un pin's de sa tronche. Une idée très sympa. Pour le travail fourni, Alexandre recevra le prochain Consoles+ dédié par toute l'équipe. L'année commence bien pour certains ! A vos crayons, et que ça saute !

Voilà qui laisse du temps à Nintendo et à Sega pour reprendre des forces ! L'an 2000 va être chaud, c'est moi qui vous le dis !

## ON SE PHAN LA TRONCHE

**Q** Marc Pham, qui est abonné à Consoles+, se pose beaucoup de questions sur la Dreamcast, comme beaucoup d'entre nous en ce moment : "Que penses-tu de la Dreamcast ? Peut-on la comparer avec la borne d'arcade Model 3 ? Est-ce que Virtua Fighter 3 est aussi bien et aussi fluide qu'en arcade ? Scud Race et Virtua Striker 2 sortiront-ils sur Dreamcast ?"

**R** Salut Marc. Pour être honnête, à l'heure à je réponds à votre courrier je n'ai pas encore eu la Dreamcast entre les mains. Je ne peux donc pas te fournir la moindre indication sur la nouvelle console de Sega, tout du moins, pas plus que celles déjà publiées dans les numéros précédents de Consoles+. Cependant, tu trouveras un banc d'essai de la nouvelle console de Sega dans ce même numéro (tout du moins, si sa sortie n'a pas été repoussée au Japon). Mais j'ai déjà mon opinion sur le sujet et je la partage. Etant un joueur sur PC équipé de carte 3Dfx 2 (une carte dont le microprocesseur graphique est identique à celui du Power VR2 qu'on trouve dans la Dreamcast), je peux avancer sans risque que cette console devrait graphiquement enterrer tout ce qui existe à l'heure actuelle :

finesse des graphismes, rapidité des animations, fluidité, richesse des couleurs, brouillard (euh non, qu'est-ce que je raconte)... Tout comme la Nintendo 64, la console dispose d'un système qui empêche toute pixélisation des décors ou des polygones. Cependant, les couleurs à l'écran sont plus pétantes et plus vives que sur 64 bits de Nintendo. On peut en gros comparer la Dreamcast avec la borne d'arcade de type Model 3, bien que ses capacités ne soient pas aussi performantes. AHL a vu tourner Virtua Fighter 3 lors d'un récent voyage au Japon, et il en est revenu comme fou ! D'après lui, le jeu est quasi identique au jeu d'arcade. Les animations sont tout aussi fluides et se rapprochent beaucoup de l'arcade. Un futur hit en puissance. En ce qui concerne Scud Race et Virtua Striker 2, il semblerait que des versions soient en cours d'adaptation. Cependant, Sega ne communique pas encore sur de tels titres.

## PEU CHERE !

**Q** Voilà qui n'est pas banal. Un revendeur indépendant de jeux vidéo, installé depuis peu dans la région de Marseille, se pose (et me pose) une question récurrente : "Pourquoi autant de contradictions sur les notes des jeux testés entre les différents magazines ? Pour preuve, voici quelques exemples : Fi World Grand Prix (N64), Consoles+ 93% ; autre magazine 11/20. Breath of Fire III (PS), Consoles+ 90% ; autre magazine 12/20. Legend (PS), Consoles+ 91% ; autre magazine 8/20. Corruption ou fumisterie ?"



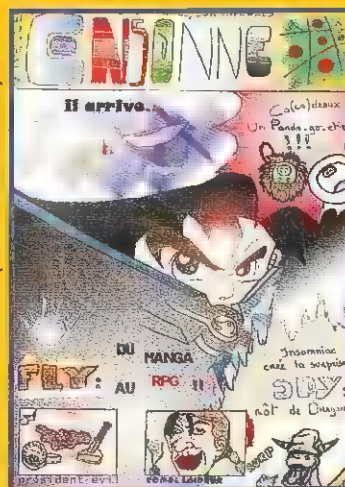
ELLES NE MANQUENT PAS D'AIR !



A FOND LES FORMES !



IL FAUT BATTRE LE METAL PENDANT QU'IL EST ENCORE CHAUD.



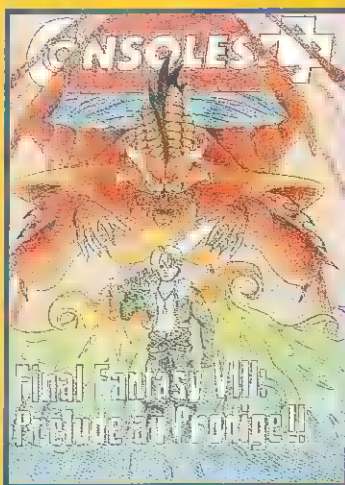
UN PANDA-GO-CHIE ? MON DIEU, ÉPARGNEZ-NOUS ÇA !



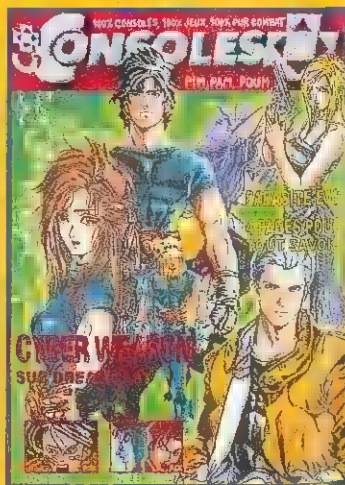
HERLÉDAN, FABIEN, ET À FOND !



LARA VA ENCORE PRENDRE FROID.



L'EST BIEN JEUNE LEJEUNE (16 ANS), MAIS QUEL TALENT !



HEUREUSEMENT, SON DESSIN EST PLUS RÉUSSI QUE SA TRONCHE...

PHILIPPE SCALETTA (ANNECY, 74).

CÉRIC VONLANTHEN (vonlanthe@vtx.ch).

FABIEN HERLÉDAN (ROSPORDEN, 29).

STÉPHANE LEJEUNE (MONTPELLIER, 34).

BAHINDÉ SYLLA (LONGJUMEAU 91).

ABDESSEME BOUKHATEB (PARIS XIIIE).

LIAN BAGDAD (MARSEILLE, 13).

HOCINE BLAHA (SAINTE-LUCE SUR LOIRE, 44).





BAHINDÉ SYLLA (LONGJUMEAU 91).



ABDESSEME BOUKHATEB (PARIS XIII).



LIAN BAGDAD (MARSEILLE, 13).



HOCINE BLAHA (SAINTE-LUCE SUR LOIRE, 44).

**SHOP IN'**

crée

l'événement

2340 Frs  
Le modèle publicitaire

01.41.86.16.32

**MANDINET GAMES**

vente - Achat - Echange

PSX neuf (Prix spécial consoles +) : Manette Dual shock Sony : 169 F / Bloc optique : 229 F  
Action replay Psx : 199 Frs / Carte mémoire SONY : 89 F / Gun Scorpion vibrante : 169 F

**Occasion : PLAYSTATION :** 499F  
D Derby 2 - V-Rally - Cool Boarders - T Raider - ISS Pro : 59 F  
GTA - Cnc R Evil - Toca - Soul Blade - Tekken 2 : 59 F  
Tomb Raider 2 - F1 97 - F Fantasy 7 - Crash 2 - Simcity : 149 F  
C Boarders 2 - Colony Wars - Fila 98 - S F Alpha EX : 149 F  
Resident Evil 2 - ISS 98 - Mission Telsa - Ace combat 2 : 199 F  
Heart of Darkness - Gran Turismo - Colin McRae : 199 F  
Spyro - Tomb Raider 3 - Cool Boarders 3 - FIFA 99 : 249 F  
Medieval - Tenchu - Future Cup - Crash 3 - ODT : 249 F  
Tekken 3 - TOCA 2 - Formula one 98 - Moto Racer 2 : 249 F

**MODIFICATION de console PSX pour 99 F**  
en multistandard, travail sur place.  
**NOUVEAU : La DREAMCAST, Jeu & Accessoire TEL**

245 Bis, rue de Charpenton 75012 PARIS

Tel : 01 42 42 49 87 - 01 Dugommier ou Daumesnil

**PARIS 12e**

NEUF - OCCASION - VPC

**Occasion : NINTENDO 64 :** 499F  
Mario 64 - M Kart - W Race - Extreme G : 149 F  
ISS 64 - F1 64 - Blast Corps - Pilot Wing : 149 F  
D K Racing - Turuk - S Wars - M.R.Cacing : 149 F  
Top G Rally - Yoshi's - Nagano 98 - GT 64 : 199 F  
Mace - Lylals wars - K Instinct - Dnm : 199 F  
Golden Eyes - D Nukem - NHL - NBA Pro : 399 F  
NFL - WCW - F Destiny - V Cup 98 : 199 F  
Banjo-Kazooie - ISS 98 - F1 World GP : 249 F  
MImpossible - Snowboarding - F Zero X : 249 F

**Jeu neuf N64 : ZELDA (419 F) - TUROK 2 (399 F)**  
Psx : tous les jeux neufs au choix : T Raider 3  
Crash 3, Breath of Fire 3, Fila 99 etc... : 319 F

**MAXXI-GAMES**  
à votre disposition

**Saint-Denis :**

01 48 20 74 00

**Champigny :**

01 42 83 22 39

**Fort de France :**

05 96 65 62 21

**Crimes**

01 40 34 86 86

175, rue de Crimée  
75019 PARIS

Ouvert du lundi au samedi,  
toute la journée.

**TRY A GAME**

11, rue Chamez - 75016 PARIS

01.40.71.60.61

**JEUX VIDEO et ACCESSOIRES**  
toutes consoles

Reprises - Echanges - VPC

**PISTOLETS A BILLES**

Lecteurs et DVD toutes zones

**ABONNEMENTS INTERNET**  
à partir de 35 F/mois

**SAV CONSOLES**  
Réparations, modifs, rachats  
matériels H.S.

**RAYON DVD**

**MAGASIN**

36 rue Gabriel Peri  
95600 Eaubonne  
01 34 06 00 70

**REYM-GAMES**

Achat - Vente - Echange

**VPC**

22 rue M. Berthelot  
95210 Saint Gratien  
01 34 27 54 76

Mission Impossible : 399 F  
F1 World Grand prix : 399 F  
Bomberman Hero : 399 F  
1080° Snowboarding : 399 F  
Banjo Kazooie : 399 F  
ISS 98 : 399 F  
Goldeneye 007 : 399 F  
Zelda : TEL  
Au bord : 399 F  
Gex / Turuk 2 / Extreme G2 : TEL  
Colony wars - Vengeance : 349 F  
Crash bandicoot 3 : TEL  
Tomb raider 3 : 359 F  
Cool borders 3 : 349 F

Fifa 99 : 359 F  
Mission telsa : 339 F  
Toca 2 : 369 F  
Tekken 3 (version française) : 369 F  
Futur cop : 359 F  
Tombi : 339 F  
Médiévil : 369 F  
Constructor + carte mémoire : 369 F  
Resident evil 2 : 359 F  
Spyro the dragon : 339 F  
L'exode d'abe : 369 F  
Tenchu : 359 F  
Formula one 98 : 339 F  
Bomberman world : 339 F

Pour d'autres titres, nous contacter en Neufs ou Occasions Commande  
sur papier libre. Frais de port GRATUIT en neuf / 30 F en occasion

**Laissez tomber les bricoleurs**

Marc (cabin) Spontinon Pas d'avis

Nous garantissons toutes nos interventions 3 mois

**Réparation de consoles**

en **1 Heure**

(selon le type de problème)

- Devis gratuit sur place
- Vous pouvez même payer vos répa avec vos jeux (psx, n64)
- Pour les 100 premiers un animal virtuel offert

**Transformation Multi-standard**

**85 F**

- Sur place
- Par nos techniciens

PLAYSTATION - SATURN - N64 - GC - GB

Tous ces centres ne sont pas destinés aux professionnels

**WARE CENTER**

16 Bis rue Caplaincon - 75016 PARIS Tel : 01 42 52 22 33

6, rue d'Arras  
75005 PARIS

Métro :

Cardinal Lemoine

**MANGA GAMES**

Tél : 01 55 42 95 79

Ouverture :

Lundi 12 h - 19 h30

Mardi - Samedi

10 h 30 à 19 h 30

**★ TOUS NOS VŒUX DE BONHEUR POUR LA NOUVELLE ANNEE 1999 ★**

Modif Playstation (Multistandard) faite en 10 min  
90 F et 130 F Modif + le câble RGB

Réparation toutes consoles

PLAYSTATION	NINTENDO 64	FILMS
Deep Freeze Bloody Roar 2 Longraiser 4 FF VII Etc.	Zelda 64 Pro 64 Pachinco Etoile (rpg) Turuk 2 Extreme G2 Etc.	DVD Godzilla Akira Gast in the Shell Etc.
<b>DREAMCAST</b> Blue Stinger Sega Rally 2 Climax Landers Sonic Adventure Geist Force Etc.	Vente Lecteurs DVD tous modèles disponibles. Prix imbattables ! CD AUDIO Japannimation : 99 F	VCD Saint Seiya Lodoss Sakura Wars Godzilla Il était une fois en chine (1,2,3) Etc.

★ ★ ★ VENTE ACHAT REPRISE ECHANGE ★ ★ ★

**SYSTEM' DISC**  
GROS - DEMI-GROS - DETAIL

**Réparation de Consoles** **FACILITES DE PAIEMENT** **NEUF ET OCCASION**

**PSX, N64, GAME BOY** **MOIS DE JANVIER** **ACHAT VENTE ECHANGE**

**MOIS DE PROMOS** **Transformation Multistandard de la PSX** **PISTOLETS A BILLES à partir de 199F**

SURPRESENTATION ■ CETTE PUB.  
30 Frs de réduction sur un jeu  
d'occasion de ton choix  
(hors promo)

VPC - REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS  
4, avenue Paul Vaillant Couturier - 94400 VITRY SUR SEINE  
Tél/Fax : 01.46.82.24.69/Ouvert : mardi au samedi 10h à 13h30-14h30 à 19h

**STARGAMES**

10, rue Astrid  
7600 PERUWELZ BELGIQUE  
Tél. : 0032 (0) 69 77 71 66

**NOUVEAU MAGASIN**  
**STARGAMES**  
GALERIE DU MAIL  
6, rue des Rôtisseurs  
59400 CAMBRAI  
Tél. : 0032 (0) 3 27 11 93

**REDSUN**

Spécialiste Saint-Seiya et Macross

16 bis, rue d'Odessa  
75014 PARIS

Métro : Montparnasse ou  
Edgar Quinet

**TOUT LE JAPON A PARIS**

**Nous expédions dans toute la France en 48H.**

**TEL : 01 43 20 71 73**  
**FAX : 01 43 20 72 13**

**WAGRAM GAMES**

36, avenue de Wagram  
75008 PARIS

Tél : 01 44 09 88 70

**JEUX VIDEO NEUFS ET OCCASION**

**TOUTES CONSOLES**

**SOFT AIR GUNS et accessoires KWC MARUI à partir de 199 F**

**du Choix, des Promos, du Service, du Conseil...**

**OCCA'S GAMES**  
NEUF - OCCASION - REPRISE

- ❖ PLAYSTATION
- ❖ NINTENDO 64
- ❖ GAME BOY
- ❖ MEGADRIVE
- ❖ SUPER NINTENDO
- ❖ MASTER SYSTEM
- ❖ NINTENDO 8 BIT

**PROMO DU MOIS**  
**TOMB RAIDER 3\***  
**349 F**

Sur Playstation

\* Dans la limite du stock disponible

RN 734 en face de Mr Bricolage - 17310 SAINT PIERRE D'OLERON  
ILE D'OLERON Tels 05 46 75 13 22



**R** Salut l'ami. Il n'est pas simple d'expliquer pourquoi les magazines ne notent pas les mêmes jeux de la même manière.

Par contre, voici quelques arguments qui justifient notre système de notation. En ce qui concerne F1 World Grand Prix, je trouve, pour ma part, que c'est une excellente simulation de F1. Attention, j'ai bien dit simulation ! F1 World Grand Prix n'est pas un jeu d'arcade et tu ne peux pas conduire ta F1 comme une auto-tamponneuse. Beaucoup de gens pensent être capables de conduire une F1 aussi facilement qu'un caddie à Carrefour. Ils se gourdent. Et en ce sens, F1 World Grand Prix est vraiment une très bonne simulation. Maintenant, si l'on regarde ce jeu d'un peu plus près, il apparaît que les décors sont plutôt carrés et que l'ensemble manque de courbes. L'impression de vitesse n'est pas toujours bien rendue, non plus. Malgré ces défauts, qui peuvent en rebuter certains, c'est pour nous, à Consoles+, une superbe simulation.

En ce qui concerne Breath of Fire III, il n'est pas difficile d'expliquer la note attribuée au jeu. La durée de vie est tout bonnement incroyable, le héros évolue au cours du jeu (le personnage est un dragon en début de partie, il devient ensuite adolescent puis adulte) et il propose de nombreux rebondissements. Dans son genre, ce jeu est très bon. Passons maintenant à Legend. Consoles+ a été l'un des rares magazines, pour ne pas dire le seul, à lui attribuer une note aussi bonne. Ce n'est ni une question de corruption ni de fumisterie. Simplement de conscience professionnelle ! En effet, notre première impression fut de penser que ce jeu était répétitif et que les coups manquaient de variété. Un simple coup de téléphone aux développeurs du jeu et le tour était joué : nous avons eu en main la liste des coups spéciaux,

ainsi que le moyen d'utiliser les sorts de magie... Ce que n'ont pas fait nos confrères ! As-tu lu une fois, dans les autres magazines les mots "coups spéciaux" ou bien "utilisation des magies" ? Moi pas ! J'ai bien lu leurs tests, et je n'ai rien trouvé à ce sujet.

Et voilà comment, en testant un jeu trop rapidement, sans prendre le temps de se renseigner sur d'éventuels coups spéciaux, on attribue à un bon jeu une note de 8/20. Au final, dans son genre (mal représenté sur Playstation), Legend est un titre fort sympathique et bourré de COUPS SPECIAUX ! Pas de corruption à Consoles+, ni de fumisterie, bien au contraire !

## CHUPIN CHOUPS !

**Q** Inès Chupin, une tendre lectrice, m'écrit "pour savoir si Gran Theft Auto 2 est prévu sur Playstation, tout comme Time Crisis 2 et Resident Evil 3". Elle termine sa lettre en me demandant "quel est le meilleur jeu de football sur Playstation ?".

**R** Salut, charmante Inès. Bonne nouvelle pour toi, la suite de Grand Theft Auto est annoncée. Le jeu devrait voir le jour avant le milieu de cette année et s'appellera Gran Theft Auto London. Nous n'avons pas d'autre précision sur la version finale. Alors, patience... En ce qui concerne ta question sur le meilleur jeu de football sur Playstation, de l'avis de tous, il s'agit d'International Superstar Soccer Pro 98 de Konami. Il écrase son concurrent direct Fifa 99, qui, entre nous soit dit, n'est vraiment pas une réussite ! Heureuse, Inès ?

## ARESKE ALPIN

**Q** Areski, a juste quelques questions à me poser. Ça tombe bien, je suis ici pour lui répondre. La vie est vraiment

bien fichue ! "Je compte m'acheter la Dreamcast le 27 novembre en import. En vaut-elle vraiment la peine ou vaut-il mieux que j'attende la version officielle ? Le jeu Zelda 64 sera-t-il pourvu de magies spectaculaires comme Final Fantasy VII, ou bien sagira-t-il de coups d'épée et autres magies à deux francs ?"

**R** Salut Areski. Difficile de dire si l'achat de la Dreamcast en import est intéressant. Comme je le disais précédemment à Marc, à l'heure où je te réponds, je n'ai pas eu la console entre les mains. Par contre, j'ai vu des photos d'écran d'options de la console japonaise : tous les textes sont en japonais (normal, non ?). Impossible d'y comprendre quoi que ce soit, à moins de connaître le japonais ! Comme tu le sais, la console est vendue au Japon avec un modem interne. Il faudra donc passer des heures et des heures à le configurer, et encore je ne suis même pas certain qu'il fonctionnera en Europe. Pour moi, il vaut mieux attendre la version officielle en septembre 1999. Même remarque en ce qui concerne Zelda. La version testable n'est pas encore arrivée à la rédaction et il ne m'est pas possible de répondre à ta question. Normalement, si tout va bien, le jeu devrait être testé dans ce numéro. Aucun épisode de Zelda, sur quelque console que ce soit, ne proposait de magies spectaculaires. Peut-être que sur Nintendo 64 on aura droit à quelques changements !

## A POIL LES MECS !

**Q** Joanna est une jeune fille bien élevée, qui sent bon et qui lit Consoles+ chaque mois. Dans un récent (et décent) numéro, nous avons publié le calendrier des plus belles créatures des jeux vidéo. Joanna, déçue et

## N'OUBLIEZ PAS

- D'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo. Elle sera publiée dans le magazine, avec vos œuvres. Ceux qui ressemblent au Panda le matin ou bien à Switch devant un Balisto peuvent m'envoyer une photo de leur sœur. Je ne peux pas publier les dessins trop grands (format A4 maximum) ! Alors, soyez raisonnable.
- De m'envoyer vos œuvres sur disquette PC ou Macintosh, enregistrées aux formats JPEG, TIFF ou PICT. Les vainqueurs seront récompensés comme les dessinateurs sur papier.
- Que Niiico (un nain conscient) s'occupe de me passer les questions que vous me posez par email. J'y répondrai comme au courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante : ngavet@emalpha.fr

presque fâchée, se demande, fort justement, pourquoi nous n'avons pas pensé aux lectrices en proposant un calendrier spécial "Mecs à poil"...

**R** Ma douce, et néanmoins volcanique, Joanna, tu n'es pas la seule à avoir réagi de la sorte. De nombreuses lettres nous sont parvenues pour nous réclamer un calendrier avec des mecs à poil. Vos demandes ont été entendues, bande de coquines, et je jure, ici, que le prochain Trombinoscope sera un Trombinoscope des testeurs de Consoles+ nus ! Avis aux collectionneuses... et bisous.



POUR JOINDRE BOMBOY TOUS LES JOURS ! TAPE 3615 TCPLUS

(3615 - 2.23 (F/M/N))

☐ OUI, je Je recevrai  
Nom : .....  
Prénom : .....  
Adresse : .....  
Code postal : .....  
Tél.: (facultatif) : .....

☐ Je joins mon

Signature obligatoire

Vous pouvez nous envoyer vos nouveaux abonnements



**TOMB  
RAIDER III**  
THE ADVENTURES OF LARA CROFT



420 F  
399 F  
~~819 F~~

**Pour toi, seulement ► 565<sup>h</sup>**  
**soit 254<sup>h</sup> d'économie !**

**Consoles+ Libre réponse n° 80 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15 - Tél.: 01 64 61 20 22**

94

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

Date d'échéance : | | | | |

**~~Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et le jeu Tomb Raidert III au prix de 399 F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter.~~**







METTEZ UN  
**TURBO**  
DANS VOTRE

**PlayStation**  
JOUEZ AVEC LES JEUX DU MONDE ENTIER



KIT facile à poser vous même.  
Livré avec photo et notice d'emploi

Pour avoir vos jeux imports en COULEUR  
et le son DOLBY SURROUND

**59 F**  
port compris

POUR TOUTES COMMANDES

SPÉCIFIEZ LA SÉRIE DE VOTRE CONSOLE  
DORS DE VOTRE COMMANDE (SCPH-XXXX)  
RÈGLEMENT PAR CHEQUE UNIQUEMENT

CHANGER LE VOUS MÊME  
**VOTRE LECTEUR  
PLAYSTATION NEUFS**

**280 F**  
port compris

2 adresses pour vos modifications.

**TAI YOU VIDEO**

44 Avenue d'Ivry  
Centre Commercial Oslo  
75013 PARIS  
Ouvert 7/7j de 10h à 20h

**PACK MODIF HI-FI**  
KIT + Cable RGB HI-FI  
(avec sortie pour chaîne Hi-Fi et sortie vidéo pour projecteur)

**129 F**  
port compris

Modification par notre  
technicien en 10min.  
Tarifs contactez nous

**NOUVEAU SERVICE**

MODIFICATION de votre lecteur DVD  
en lecteur Multizone

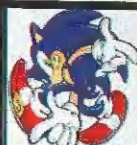
à partir de **680 F**

Pour vos commandes :

**FANTASY  
GAME**

52 Rue de l'Université  
69007 LYON

Tél. : 04 72 71 34 44



Tel : 0383282430

**Shoryuken  
Distribution**

Revenez  
contacter nous  
pour bénéficier  
des meilleurs prix  
d'importation  
Fax: 0383 282430

Specialiste en jeux video imports et accessoires

**Playstation  
US**

Brave Fender 399,00FF  
Xenogear 399,00FF  
Parasite Eve 399,00FF  
Rally Cross 379,00FF  
Brigandine 399,00FF  
Crash Band 3 349,00FF  
Cool Board 3 299,00FF  
AUTRES TITRES

**Playstation  
Japonais**

Ridge Racer 4 479,00FF  
Ridge Racer 4 649,00FF  
Jogcon 349,00FF  
Ehrgeiz 489,00FF  
Street Fight Zero 3 499,00FF  
Suikoden 2 489,00FF  
Tales of Fantasy 499,00FF  
AUTRES TITRES

**Playstation  
Accessoires**

Cable RGB stereo 59,00FF  
Puce de modif. tel.  
Pack cable + pûces tel.  
Action replay 149,00FF  
Memorycard 1M 79,00FF  
Memorycard 2Mb 179,00FF  
Panther Gun 199,00FF  
pedale pour gun 199,00FF  
BlockCD 2eme gen 249,00FF  
autres access. tel.

QUAND LE RÊVE



DEVIENT RÉALITÉ

Console Dreamcast tel.  
Virtua Fighter 3 t.b tel.  
Godzilla generation tel.  
Warren Tricellon tel.  
Jolly tel.  
Blue Stinger tel.  
Incoming tel.

**Dreamcast**

Jeux de cailloux tel.  
Investir dans VFS KOF tel.  
KOF tel.  
Vibron tel.  
Cable RGB tel.

Sortie adventures tel.

Sega Rally 2 tel.

2.5th London tel.

Monaco GP 2 tel.

Senjimon 2 tel.

Invincible 2 tel.

SEGA RALLY 2  
**SEGA RALLY**  
CHAMPIONSHIP

**SONIC  
ADVENTURE**

Travail de port 100 500 jeux  
aux 15F - Console 800  
Payement par chèque, mandat ou carte  
Adresse:  
SAPL Shoryuken Distribution  
46, rue de la commanderie  
54000 Nancy

**WINNER'S  
GAMES**



Pour Noël  
le plus grand choix  
de Jeux Vidéo  
à partir de 69 F. !

PlayStation  
Nintendo 64 **«Promo»**

découvrez la

**Dreamcast !**

et, en cadeau  
de Noël !...

Tous les hits, toutes les  
nouveauautés, et toujours les  
meilleurs jeux sur PC !!

51, rue Victor Hugo  
69002 Lyon  
04.78.42.77.94

sur présentation  
de cette Pub !

**-30 F**

de réduction sur le  
jeu de votre choix

Nouveau Bon de

**-30 F**

remis après votre  
premier achat\*

103, rue A. France  
69100 Villeurbanne  
04.78.85.08.46

E.mail : gilpat.winnersgames@hol.fr

www.ABSOLUTE GAMES .COM

VPC

03 80 46 60 60

VPC



**PUCE & RGB : 89 Fr !!**

PASSEZ TOUS VOS CD SUR VOTRE PSX  
Puce et cable Rgb stéréo 89 Fr livré avec  
notice et support téléphonique illimité!  
Rgb Audio +10 Fr, Rgb Guncon +15 Fr.

NEW  
**299 Fr**

**XPLORER**

Officielle  
SONY  
**89 Fr**

16 Mb **249 Fr**  
4 Mb **199 Fr**

MEMORY CARD Sans  
compression, Très Fiables !

**199 Fr**

BLOC DE REMPLACEMENT  
Vos vidéos saccadent ??  
Spécifier le modèle Scph.

CABLE RGB SIMPLE 50 fr  
CABLE RGB AUDIO 60 fr  
CABLE RGB AUDIO GUNCON 70 fr  
CABLE SVHS 60 fr  
CABLE LINK 60 fr  
CABLE RALLONGE 60 fr  
DUAL SHOCK SONY 186 fr  
MULTI PAD PSX 210 fr

MOUSE PSX 169 fr  
MEMORY PACK 1Mb n64 99 fr  
RF UNIT PSX 139 fr



**Gold**

**Blood**

**79 Fr**

**Phospho**

**Combat**

**SCORPION  
(NEW)**

**ERAZER**

**199 Fr**

**249 Fr**

Scorpion & Erazor GUN Vibrants  
Compatibles GUNCON c'est à dire  
avec tous les jeux PSX et SATURN  
tels que TimeCrisis ou DieHard !

A renvoyer à ABSOLUTE 10 Place Centrale 21800 QUETIGNY

NOM \_\_\_\_\_ PRENOM \_\_\_\_\_ Cheque  
ADRESSE \_\_\_\_\_ TOTAL \_\_\_\_\_ Mandat  
CODE POSTAL \_\_\_\_\_ VILLE \_\_\_\_\_ Carte B.  
Article \_\_\_\_\_ Prix \_\_\_\_\_  
Article \_\_\_\_\_ Prix \_\_\_\_\_  
Port : 20 ou 35 fr selon votre  
commande téléphonez nous !



DU 23 DÉCEMBRE AU 26 JANVIER

GAGNE LA  
**DREAMCAST**

ET UN JEU SUR LE

**3615  
TC PLUS**

36.15 : 2.23 FTTC/min



## Exclusivement TIPS (1)

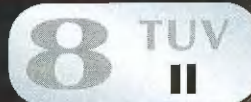
# LE DOSSIER

Pour que vous ne courriez plus de la rubrique solution à la rubrique astuce, parce que la **richesse rédactionnelle de Tips** (astuces, solutions mais aussi guides, tests, infos, plans...) ne se résume pas aux astuces, tous les articles liés à un jeu sont regroupés dans des dossiers et sous dossiers de ce jeu. Exclusivement sur 3615/3617 TIPS (depuis août, déjà!) et le 0836683264 (nouveau!)

## Exclusivement TIPS (2)

# LA PAUSE

Vous utilisez Tips par téléphone, vous voulez noter une astuce? La **touche 8** vous permet de **stopper puis de reprendre** l'écoute quand bon vous semble. Et vous pouvez même **reculer ou avancer de quelques secondes** (touches 7 et 9). C'est indispensable, c'est exclusivement sur le 0836683264.



L'officiel des Tips\* par téléphone.

L'officiel des Tips\* par minitel.

# 0836683264

# 3615 TIPS

## Astuces et solutions de 1500 jeux PC/CONSOLES

## Exclusivement TIPS (3)

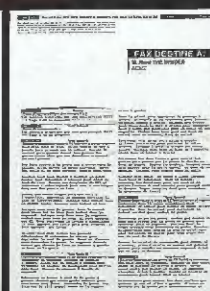
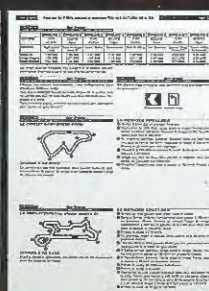
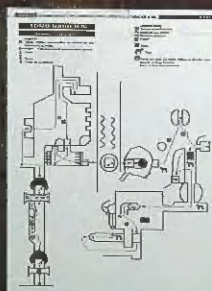
# LA MÉMOIRE

Un jeu est difficile, notre solution vous est indispensable? Nous mémorisons, si vous le souhaitez, **quelle solution et quelle partie précise vous consultiez** quand vous avez quitté le service. Ainsi, à votre prochaine connexion, vous vous retrouverez **exactement où vous en étiez**, en court-circuitant tous les menus, vifs comme l'éclair. C'est nouveau et exclusivement sur 3615/3617 TIPS et le 0836683264.

## Exclusivement TIPS (4)

# FAX OU COURRIER

Recevoir une **copie** par courrier ou fax des astuces et solutions consultées, c'est simple : 3617 TIPS! Nos journalistes et dessinateurs créent même les **plans de vos jeux préférés** (exemples ci-contre). Les courriers demandés avant 14h sont postés le jour même. Les fax sont envoyés immédiatement. Exclusivement sur 3617 TIPS.





# C'est encore meilleur la IIIème fois...



Peter's Plane



Concours, astuces et solutions  
08 36 68 19 22\*  
3615 TOMBRAIDER  
www.eidos-france.fr

